SAYI 10
ARALIK 1993
OCAK 1994
K.D.V. Dahil
30.000 TL

AMIGA DERGİSİ

FRONTIER ELITE II

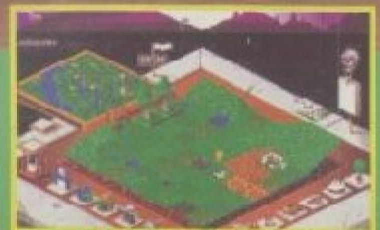
Oyun değil, bir yaşam tarzı !

Manyetik Paket
DMSWin Turbo 1.12
REORG - SofTrack
PP-Anim
PP-Patcher
DFC5
10

EN İYİ 50 bu ay da sizlere muhteşem hediyeler dağıtmaya devam ediyor! Bu ayın en iyilerini siz bilin **Sürpriz Yeni Yıl Hediyesi**'ni kazanın. Daha ne duruyorsunuz, hemen en sevdiğiniz oyunları sırasıyla yazıp bize gönderin.



DISPOSABLE HERO
Mükemmel shoot'em up'lar listesine bir yenisi eklendi. Başparmağınız uyuşacak.



GENESIA
En iyilerin de iyisi Genesia, türünün en iyi özelliklerini bir araya toplamış.





Büyümesi İçin Ona prOteiN Gerekli !

Bütün çocuklar büyümek ister.
Büyümesi, gelişmesi için
ona protein gerekli.
Ülker Probis,
hem lezzetli bir kremalı bisküvi
hem de proteince zengin!

Önemli Miktarlarda Protein İhtiva Eden Besinlerin Protein Değerleri (100 gram üzerinden)

Besin	Protein (gram)	Enerji (Kcal/100 g)
Et (Sığır eti orta yağlı)	19	142
Süt	3.2	65
Yumurta	11.2	146
PROBİS *	11 (± 1)	440

** ÜLKER Probis'te hayvansal ve bitkisel proteinler biraradadır.*

Sağlıklı beslenmede
Dengeli beslenmede
Vücudu güçlendirmede
Vücudu güzelleştirmede
Aşırı protein gereksinimlerinde

ÜLKER
PROBİS
PROTEİNLİ BİSKÜVİ
Kakao ve Muz kremalı



Directory

Yeni yılla birlikte yepyeni oyunlara merhaba diyoruz.
'94'de de bol oyunlu günlere ...

OYUNLAR

EN İYİ 50'yi yakalayın, Sürpriz Yeni Yıl Hediyesini KAZANIN

Moda Bilgisayar Sistemleri Ltd. Şti. Adına Sahibi ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü **Celal Hallaç** • Yayın Koordinatörü **Ersen Alptekin** Grafik Tasarım & Ofset Hazırlık **Ümit Ertek, A. Yağmur Tatay, Turgut Tunçay, Halil Bal** • Kapak Tasarım & Hazırlık **Serdar Yetiş** • Teknik Araştırma **Vedat Hallaç, Tolga Kahraman, Umut Çelenli, Volkan Uçmak, Kıvılcım Hindistan, O. Mithat Olut** • Halkla İlişkiler **Hakan Timurkaynak** • Mali İşler **Ufuk Ertek** • Katkıda Bulunanlar **Gonca Güreken, Melih Rona, Alex Bos** • Ankara Temsilcisi **Can Yalçın** İzmir Temsilcisi **Yavuz Öztaşan** • Film Çıkışı **Perka A.Ş.** • Renkayrımı **Ağaçkakan Ltd. Şti.** • Baskı **Şedele Matbaacılık** • **Sektör Dışı Reklam Rezervasyon** Betül Erdoğan, Nazmiye Beşe : 0212 - 257 43 43 • **Sektör İçi Reklam Rezervasyon** Hakan Timurkaynak : 0216 - 349 96 35 • **Yönetim Yeri** Dr. Esat Işık Cad. Şifa Sk. No.: 14 D.: 2 Telefon : 0216 - 349 96 35 Fax : 0216 - 349 97 26 • **Yazışma Adresleri** P.K. : 41 81311 Bahariye/İstanbul, P.K. :148 - 06660 Küçükesat/Ankara

İlan İndeksi


Bir numara olmaya layık bir oyun: **Frontier - Elite II**


Space Hulk, strateji-severlerin imdadına yetişiyor.


İşte gerçek **Alien Breed II**, çok beğenilen seri devam edecek.

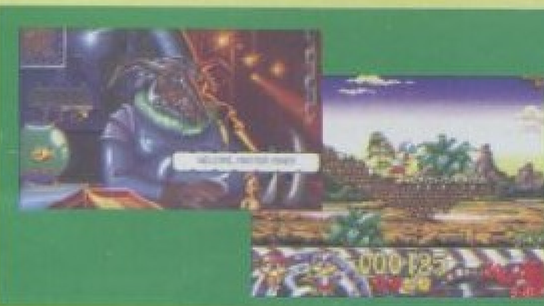

Whale's Voyage ile FRP'ye yepyeni bir tat geliyor.


Ayın mükemmel oyunlarından biri. **Hired Guns** gerçek bir ziyafet.


Ocean'ın araba yarışı **Burning Rubber**'dan pek birşey beklemeyin.


Disposable Hero heyecanla beklediğimiz Shoot'em up oyunu.


Tanrı oyunlarına bir yenisi daha eklendi: **Genesia**.


A1200'lerin mükemmel grafik sistemi AGA için yapılan oyunlar gitikçe artıyor. Sakın oyun yokluğundan yakınmayın çünkü büyük bir hızla arkası geliyor. İşte çıkmış oyunlardan birkaçı.



Animasyonların sihirli ortamına yeni girenlere... Animasyon Dünyası ... S 22

ARKA KAPI

ASSASIN - LIONHEART
A-TRAIN - WAR IN THE GULF
ROBOCOD (A1200)
HUCKLEBERRY HOUND
YO JOE! - WALKER
DALEK ATTACK
TECHNO NINJA
WWF2 - NICK BAUM II
THEATRE OF DEATH
WONDER DOG
KRUSTY'S FUN HOUSE
BEAVERS - SLEEPWALKER
ARNIE II - FLASHBACK
GOAL - SOCCER KID
LEMMINGS II
LOTUS 3 - SYNDICATE
MOONSTONE

MANYETİK PAKET

DMSWin Turbo 1.12
REORG
SofTrack
PP-Anim
PP-Patcher
DFC5

Editör'den

Tüm AMIGA takımı adına bütün okuyucularımızın yeni yılını kutluyorum.

Yeni yılın herkese mutluluk, sağlık ve bol oyun getirmesini diliyorum. Kısa bir ara vererek de olsa yeniden sizlerle olabilmek mutluluk verici.

Yeni yılda bütün AMIGA'cılara büyük sürprizlerimiz ve birçok yeniliklerimiz olacak. Bunlar için hızla çalışıyoruz ancak malum sorunlar bütün zamanımızı yiyip bitirmeye devam ediyor. Her ne kadar çıkış tarihleriyle ilgili sorunlarımız olsa da Türkiye'nin en çok satan ve tabii ki en çok beğenilen Amiga dergisini çıkarmak bizler için büyük mutluluk. Gerçi abonelerimizin de bazı sorunları var, ancak bu tamamen posta ile ilgili olduğu için ancak ve ancak daha hızlı posta sistemleri kullanarak yeni çözümler getirmeye çalışıyoruz. Tabii ki bu da ek maliyetler getirdiği için abonelik ücretlerini yakından ilgilendiriyor. Neyse, zaten bu konuda sorunları olanlar bizi bol bol aradığı için burada detaylı açıklamaya gerek yok. Ancak yeni postalama sistemlerini de içeren abonelik fiyatlarımız gelecek sayıda uygulamaya girecek. Gerisi size kalmış. Gerçekten de yapılacak başka bir şey yok çünkü paketlerinizin postalanmaması gibi bir olaslık yok. Herşey abone servisimizin tüm titizliğiyle yapılıyor. Ancak bazı paketler yanlış bilgilendirilmemiz sonucunda bize iade ediliyor veya kayboluyor. Lütfen bu gibi durumlarda abone kaydınızın düzgün bildirildiğinden emin olmak için kaydınızı kontrol edin, eğer bir yanlışlık yoksa ve paketleriniz elinize geç geliyorsa lütfen gerekli servisimize bildirin.

Gelelim dergimizin içeriğine, **'daha çok oyun"** konusunda sizlerden birçok mektup aldık yalnız dergimizdeki köşeler hakkındaki fikirlerinize ihtiyaç duyuyoruz, lütfen bu konuda bize yazmaya devam edin. Gelecek sayıda yapılacak değişiklikler tamamen sizlerin mektuplarına dayanılarak yapılacaktır, bu sebeple fikirlerinizi iletmekte acele etmenizi rica ediyorum. Şubat sayısında tekrar buluşmak üzere, hoşçakalın.

CELAL HALLAÇ

interlace

Haberler, Yeni Ürünler, Son Gelişmeler...

YENİ AMIGA SATIŞA HAZIR



Yeni yüksek performanslı Amiga, Amerika'da 1994'ün ilk aylarında piyasaya çıkacak. Hatta makinanın bir prototipi World Of Commodore Show'da sergilendi bile. Pasadena'daki fuarda sergilenen **A4000T**, A4000/40'la aynı CPU'ya sahip (25 Mhz 68040) olmasının yanında fazladan birkaç özelliğe sahip. Bu özelliklerden bazıları şunlar: Video Toaster ve OpalVision gibi kartları bağlama imkanı sağlayan iki 'video slot'; buna ilaveten 5 tane Zorro III slot. Makinanın en iyi özelliklerinden birisi ise üzerinde diğer 4000'lerde bulunan IDE'ye ek olarak bir tane de SCSI 2 controller bulunması. Ayrıca kasasında da CD-ROM veya Tape Streamer gibi cihazlar takabileceğiniz 5 tane half-height yuva bulunmakta.

A4000T'nin geliştirilmesi tamamlanmış olsa da Filipinler'de kurulan yeni fabrika şu anda tüm kapasitesini CD32'lere ayırdığı için makinanın piyasaya sürülmesi birkaç ayı bulabilir. Bu yeni model gerçekten de iyi bir ilerleme olsa bile 40 Mhz 68040 yerine halen 25 Mhz'liğinin kullanılması biraz garip, zira böyle bir makina *için bu chip gerçekten ideal olurdu.* Yine de CPU slotlarının dizaynı A4000'lerle aynı olduğu için GVP gibi firmalar bu makina için de en kısa zamanda bir hızlandırıcı çıkaracaklardır.

AAA CHIPSET'İN AMIGA İÇİN ANLAMI

- **16 Mb kadar Chip RAM**
- **AA ve AA+ chipsetleri ile uyum**
- **Sıkıştırılmış video veri tipleri**
- **16 ve 24-bit "doğal renk" modları**
- **32-bit "bit" blitter (AA+'dan 10 veya 20 kat hızlı)**
- **Sekiz kanal stereo 16-bit ses**

AAA chipset Amiga için geleceğe yönelik önemli bir adım. Chipset'in tüm yapısı yeniden dizayn edildi ve dört özel chip üzerine kuruldu (ileride iki olması planlanıyor). Bu chipset A1200'lerle birlikte çıkan AGA'ya bayağı değişiklikler getirse de onu tamamen destekleyecek.

Yukarıda sistemin getireceği yenilikleri sizler için kısaca yazdık. Bunlardan sıkıştırılmış video verilerinin ilave bir donanım yardımı olmadan MPEG'i destekleyip desteklemeyeceği şu anda pek kesin değil. Ayrıca, ayrılmış olan CPU, hafıza ve pixel clock'ları da sistemin değişik parçalarının mümkün olan en yüksek hızda çalışmalarını sağlayacak. Makinalarda CD-ROM sürücüleri için de destek olacağı söylenmekte. Şu anda prototipi hazır olan chipsetin ufak tefek hataları düzeltiliyor. Bu iş bittikten sonra AAA chip-set'li makinaların piyasaya çıkış tarihlerinin 1994 sonunu bulacağını sanıyoruz.

ACID'DEN PROGRAMCILARA KOLAYLIK

Blitz Basic 2'yi yazan Acid Sofware yazılım firması dile 50 yeni komut ekledi. Bunlar Blitz Basic'in yasal kullanıcıları için hazırlanan BUM(Blitz User Magazine) adlı derginin 5. sayısıyla yollanacak.

Bu yeni komutlar Workbench 2 ve üstünde bulunan ASL adlı library'i (requester'lar için) de destekliyor. Bunun sayesinde requester'ları kolayca kullanabiliyorsunuz. Ayrıca AGA chipset için verilen destek de geliştirilmiş; bu da 24-bit palet ve 64 pixel genişliğinde sprite'ları kolayca kullanabilme imkanı sağlıyor. Yeni komutların sağladığı diğer bir kolaylık ise AGA chipset'in 4X fetch modunu kullanarak bitPlane DMA'nin normalden dört kat hızlı çalışması. Galiba yakında AMOS'un pabucu dama atılacak.

KENDİN YAP KENDİN EĞLEN

Empire bu aralar oldukça meşgul, fakat sadece birçok oyun projesi ile değil tabi. Yeni yıl ile geliştirdikleri Hannah Barbera Animation Workshop'ı da görme imkanımız olacak. Bu programın hem çok eğlenceli hem de kolaylıkla kullanılabilir olması için uğraşıyorlar.



Program paketinin içinde animasyon ve çizim örnekleri dolu. Bunların arasında The Flintstones (Taş Devri), Scooby Doo, The Jetsons (Jetgiller) ve daha birçokları yeralıyor. Ayrıca kullanım kolaylığı için de "Disney Animation Studio'dan çok daha kolay" diyor Empire. Video girişi ve diğer profesyonel özellikleriyle de piyasadaki en iyi animasyon programı olmaya aday görünüyor.

Şekli taklit edilebilir Ama lezzeti...Asla!

Gerçek kakao ve kremanın uyumundan doğmuş çok özel bir lezzet, çok özel bir bisküi...

Eti Negro...



AMIGA TOP TEN

İngiltere'de de büyük ilgi gören, bu ayın kapak konusu, Gametek'in Frontier adlı oyunu dünya çapında 100.000 adet dağıtım yaptıktan sonra büyük başarı sağladı. İngiltere'nin en büyük müzik ve bilgisayar oyunu satıcısı olan His Masters Voice'ın Bilgisayar Oyunları Müdürü olan Gerry Berkley ise ilk gününde tüm stoğu tüketmekten pek memnun hatta şaşırmış görünüyor. Onun üzerine iki kez daha sipariş vermesi gerektiğini belirtirken, "Bu oyun tam AMIGA için yaratılmış. Tüm makinalar arasında en çok satan oyun ünvanını kazandı bile, hatta SNES'in Street Fighter II'sini bile geçti."dedi. İngiltere'deki satış oranlarına göre değerlendirilen ilk on içinde Team 17 yeni iki oyunu ile, Psygnosis ise tek firmanın en çok oyununun ilk onda yer almasının getirdiği başarıyı kutluyor. İşte TOP TEN:

1. Frontier - Elite 2 (Gametek)
2. Alien Breed 2 (Team 17)
3. Hired Guns (Psygnosis)
4. Body Blows Galactic (Team 17)
5. Premier Manager 2 (Gremlin)
6. Micro Machines (Codemasters)
7. Combat Air Patrol (Psygnosis)
8. European Champions (Ocean)
9. Theatre of Death (Psygnosis)
10. Alien 3 (Acclaim)



WORLD OF COMMODORE SHOW'DAN KISA KISA

OXXI SUNAR...

Oxxi yazılım firması son ürünleri Videostage'in bir ön modelini World Of Commodore Show'da sergiledi. Bu ürün, prezeantasyon veya demolar hazırlayabilen bir multimedia/titling programı.

IMAGEFX 1.50

GVP ImageFx'in yeni versiyonunu fuarda sergiledi. Bu versiyon yeni loader ve saver'ları sayesinde getirdği esneklikle kullanıcıya büyük kolaylık sağlıyor. Elinde eski versiyon bulunanlar için upgrade 29.95 Sterlin'e maloluyor.

SCALA'DAN YENİLİKLER

Scala *Multimedia MM300* ve *Infochannel IC500* programlarının son versiyonlarını fuarda tanıttı. İki programın da yeni versiyonlarında bir çok önemli yenilik bulunuyor. Bunların en önemlisi ise gerçek zamanlama; yani eğer bir video göstericisi ile prezantasyon yapıyorsanız tek kare kesinliğinde zamanlama yapabiliyorsunuz. Ayrıca direk harddiskten sample çalabilmeleri de önemli bir gelişme.

A1200 TURBO+

GVP A1200 için yeni bir hızlandırıcı çıkardı: A1230 Turbo+. Bu hızlandırıcıda bir adet 50 Mhz 68030'un yanı sıra bir de genişleme yuvası bulunmakta. Bu yuvayı kullanan ilk alet ise, A1200'lerin garantisini bozmadan takılabilen, A1291 SCSI interface.

OVERDRIVE: AMIGA'DA BİR İLK

Ucuz hardware'in şampiyonu Software Demon bir "Amiga'da ilk" yaptı. Overdrive, diğerleri gibi görünebilir, fakat Software Demon'un yeni harddiski PCMCIA portunu kullanan ilk Amiga harddiski. Harddisk A600 ve A1200'lerde kullanılabiliyor ve iki modeli var; bu modellerin birine 2.5-inch harddisk takılabilirken diğerine daha büyük fakat daha ucuz olan 3.5-inch'lik harddiskler takılabilmekte.

CARD LEE COOPER'LAR YENİLENİYOR!

Lee Cooper'ın indirim kartı Card Lee Cooper'lar üç yıldır büyük ilgi görüyor. Card Lee Cooper sahibi jean-severler Lee Cooper mağazalarında %10 indirim hakkına sahip oldukları gibi müşteri listesinde de özel bir yere sahipler. Ne duruyorsunuz? Bu fırsatı kaçırmayın. Yeni kart almak isteyenler ve uzun süredir kullanmakta olup kartını yenilemek isteyenler; en yakın Lee Cooper mağazasına uğrayın ve form doldurun.



YENİ YILINIZ KUTLU OLSUN !



Koskoca bir yılı daha geride bıraktık. Bizim için yeni yıl yeni umutlarla dolu. Bütün dileğimiz, hepbirlikte daha mutlu günlere gidebilmek. Her ne kadar sorunlar bitmese de gülümsemeyi deneyin. Tüm AMIGA takımı olarak yeni yılınızın eskilerinden daha mutlu, eğlenceli ve dolu dolu geçmesini diliyoruz. Noel Baba'dan da bir tek dileğimiz var; lütfen artık sorunsuz olarak dergimizi zamanında çıkarabilelim! Ehm, pek bencil bir dilek oldu, aslında demek istediğimiz bu değildi. Gerçek dileğimiz :

DÜNYADA BARIŞ

"OYUNMANYA !"

Bir yıldır hangi firmaların neler çıkarmak üzere olduklarını, bu oyunların hangi makinalarda çalışıp, hangilerinde çalışmayacağını gerek bu köşede gerekse diğer köşelerde size duyurmaya çalıştık. Şimdi de yeni çıkan oyunların ve bu oyunların hangi makinalarda çalışacağını gösteren büyük bir liste yayınlıyoruz.

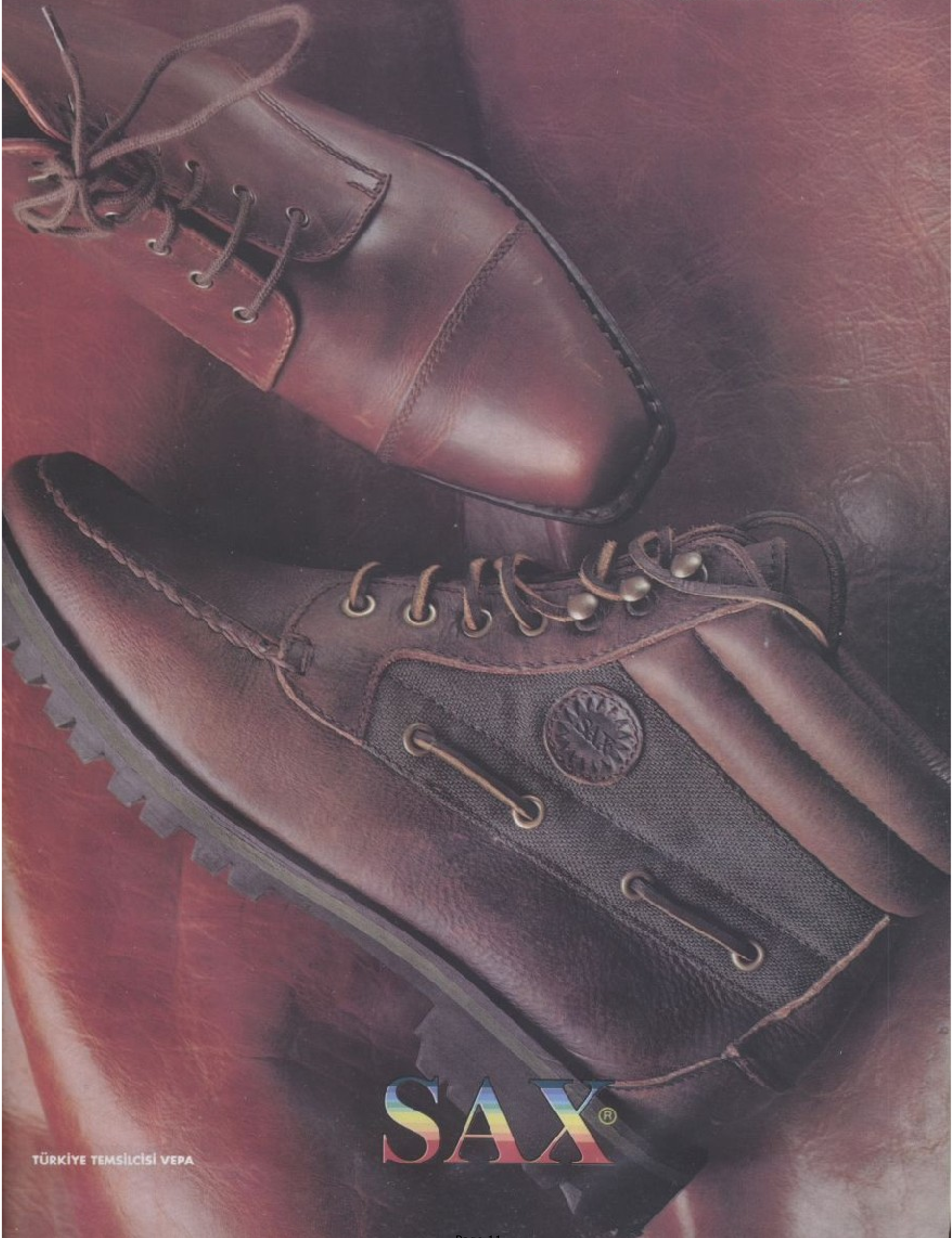
Umarız size seçimlerinizde yardımcı olur.

OYUN	YAYINLAYAN	A500	AGA	CD32
Hardcore	21st Century	X		
Simon The Sorceror	Adventuresoft	X	X	
Addictive!	Black Legend	X		
Fear	Black Legend	X		
Fantastic Voyage	Centaur	X	X	X
Cosmic SpaceHead	CodeMasters	X		
Curse of Enchantia 2	Core Design	X	X	
Darkmere	Core Design	X		
Heimdall 2	Core Design	X		
Cyberace	Cyberdreams	X		
I Have No Mouth	Cyberdreams	X		
Boot!	Daze	X		
Elizabeth I	Daze	X	X	
Champions. Man. '93	Domark	X		
Flight Sim Toolkit	Domark	X		
F1	Domark	X		
International Rugby	Domark	X		
BioSphere	EA		X	X
Creation	EA	X	X	
EA Ice Hockey	EA	X		
Pip	EA	X	X	
Syndicate AGA	EA		X	X
Cyberspace	Empire	X		
DreamWeb	Empire	X		
Maelstrom	Empire	X		
Twilight 2000	Empire	X	X	
Genesis	Flair	X	X	X
Liverpool	Grandslam	X		
Nick Faldo's Golf AGA	Grandslam		X	X
Realms Of Darkness	Grandslam	X		
Seventh Sw. Of Mendor	Grandslam	X	X	
Tensai	Grandslam	X		
K240	Gremlin	X		
Litil Divil	Gremlin		X	X
Legend Of Soracil	Gremlin		X	X
Lotus Turbo Trilogy	Gremlin			X
Utopia 2	Gremlin	X	X	X
Global Chaos	Hex		X	X
Akira	ICE		X	X
Total Carnage	ICE	X		
Air Force Commander	Impressions	X		
Detroit	Impressions	X		
Rules Of Engagem. 2	Impressions	X		
The Blue and the Grey	Impressions	X		
Buzz Aldrins Race	Interplay	X		
Star Trek 25th aniv.	Interplay		X	

OYUN	YAYINLAYAN	A500	AGA	CD32
Survival	Kompart UK		X	
Naughty Ones	Kompart UK	X		
Batman Returns	Konami	X		
Legends	Krisalis	X		
The Lost Kingdoms	Krisalis	X		
Day Of The Tentacle	LucasArts		X	X
Genesia	Microids	X		
A.T.A.C.	Microprose	X		
F117A	Microprose	X		
Fields Of Glory	Microprose	X		
Form. One Gr.Prix AGA	Microprose		X	X
Harrier Jump Jet	Microprose	X		
Pirates! Gold	Microprose		X	X
Sub War 2050	Microprose	X		
The Legacy	Microprose	X	X	X
Daughter of Serpents	Millenium		X	X
Dinoworlds	Millenium	X	X	X
Operation Starfi5h	Millenium	X	X	X
T-Rex	Millenium		X	X
BattleToads	Mindscape	X		
Beastball	Mindscape	X		
Captive 2	Mindscape	X		
Champions	Mindscape	X		
Drive Fractulus	Mindscape		X	X
Flag	Mindscape	X		
Liberation	Mindscape	X	X	X
Mario is missing	Mindscape	X		
Metamorphosis	Mindscape	X		
Sim City 2000	Mindscape	X	X	X
Sim Farm	Mindscape	X	X	
Son Of the Empire	Mindscape		X	X
Wing Commander AGA	Mindscape		X	X
Jack The Ripper	Mirage	X		
Return t.t. Lost World	Mirage		X	X
Rise of the Robots	Mirage	X	X	X
Space Junk	Mirage		X	X
Guiness b.of Rec. 2	New Media		X	X
First Contact	Ocean	X	X	X
Inferno (Ex.Oddysey)	Ocean		X	X
John Joe	Ocean	X	X	X
Jurassic Park	Ocean	X	X	X
Lobo	Ocean	X		
Mr Nutz	Ocean	X	X	X
Open Golf Champ.	Ocean	X	X	X
Ryder Cup Golf	Ocean	X		
TFX (Ex.Inferno)	Ocean		X	X

OYUN	YAYINLAYAN	A500	AGA	CD32
Amiga CD Football	Plattsoft		X	X
Armour-Geddon 2	Psygnosis	X		
Ben E Factor	Psygnosis	X		
Brion The Lion	Psygnosis		X	X
Codename Hellfire	Psygnosis	X		
Creepers	Psygnosis	X		
Dracula	Psygnosis	X	X	X
G2	Psygnosis	X		
Innocent Until Caught	Psygnosis		X	X
Lemmings Trilogy	Psygnosis			X
Magican's Castle	Psygnosis	X		
Microcosm	Psygnosis		X	X
Perihelion	Psygnosis	X		
Puggsy	Psygnosis	X	X	X
Second Samurai	Psygnosis	X		
Superhero	Psygnosis	X		
Walker 2	Psygnosis	X		
X-Mas Lemmings '93	Psygnosis	X		
Striker 2	Rage	X		
Elfmania	Renegade	X	X	X
Flight o. Amaz. Queen	Renegade		X	X
Rough n' Tumble	Renegade	X	X	X
Sensib.WorldOfSoccer	Renegade	X	X	X
Defend. O.T. Crown 2	Sachs Entert.	X	X	X
FIST	Supervision	X		
Lovers Guide CDTV	Supervision	X		
Monopoly	Supervision	X		

OYUN	YAYINLAYAN	A500	AGA	CD32
Last Ninja Trilogy	System 3			X
Putty 2	System 3	X	X	X
Project X 2	Team 17	X	X	X
Case of the C. Condor	Tiger Media		X	X
Battle Storm	Titus		X	X
Super Blues Bros	Titus	X		
Air Search Rescue	Thalion	X		
Ambermoon	Thalion	X	X	X
Lionheart 2	Thalion	X	X	X
No Second Prize 2	Thalion	X		
U96	Thalion	X		
Heroic a.o SpaceFlight	Troika		X	X
Blades of Destiny	US Gold	X		
Evolution:Lost In Time	US Gold	X	X	
Kingmaker	US Gold	X	X	
Raiden	US Gold	X		
7th Quest	Virgin		X	X
Alladin	Virgin	X	X	X
Beneath a Steel Sky	Virgin	X	X	
Black Sect	Virgin	X		
Cool Spot	Virgin	X		
Eden	Virgin	X		
Heart Of Darkness	Virgin	X		
Malfunction	Virgin	X		
Miracle Bat	Virgin	X		
North Polar Expedition	Virgin	X	X	X



Brava & Bravo
SAX®
TÜRKİYE TEMSİLCİSİ VEPA

























EXTRA FEELING 905

MOMENT JEANS











YARDIMCI PROGRAMLAR

GadToolsBox
PowerWindows

Bu programlar sayesinde artık saatlerinizi bilgisayar karşısında ekran dizayn ederek harcamanız gerekmeyecek. Sizin yerinize bu işi onlar yapıyorlar.

Amiga'da C veya Assembler programcılarının çoğu bir tek şeyden yakınır: Bir programın kullanıcıyla haberleşmesini sağlayacak olan ortamı (GUI: Graphics User Interface - Kullanıcı Grafik Arabirimi) hazırlamak çok zahmetli ve uzun süren bir iştir. Bazen bu iş o kadar uzun sürer ki, GUI hazırlandığı zaman programcı yaptığı işten sıkılmış olur ve başka programlarla uğraşır. Özellikle her şeyi sayısal olarak tasarlayıp programı çalıştırdıktan sonra yerine oturmayan gadget'ları not etmek, programın source'una geri dönüp bunların yerlerini değiştirmek, tekrar programı compile etmek, vb. programcıların normal şartlarda (bence) uğraşmaması gereken işlemlerdir. Hele bir de bitmiş bir grafik ortamına üç-beş gadget eklemeye kalkarsanız... Hadi sil baştan.

Tabii ki bütün bu işlerle uğraşmanıza gerek yok. Gerekli programları bulursanız grafik ortamını mouse yardımıyla interaktif olarak tasarlayıp, işiniz bittiğinde bu ortamı hazırlayacak Modula, C veya Assembler source'larını elde edebilirsiniz. Hem de bu source'ları üretmek için hemen hemen hiç programcılık bilmenize gerek yok. Eh, hemen sevinmeyin canım. Sadece grafik arabirimi hazırlayarak geçinemezsiniz. Bu arabirimin süreceği programı hala sizin yazmanız gerekli. Yani gene de bir dil öğrenmek zorundasınız (hehe). Belki yakında "Bana bir IFF-RAW çeviricisi yap!" dediğinizde gerekli programı Assembler, C, Modula, Fortan, vb. dillerinde, hem de hatasız olarak yazacak programlar çıkabilir(!). Ama şimdilik sadece arabirim tasarlayan programlarla yetinmek zorundayız.

Bu yazıda interaktif grafik ortamı tasarlayan programların iki tanesini tanıtacağım: PowerWindows ve GadToolsBox. Aslında Fish 430'de Matthew Dillon tarafından yazılmış olan TPLEdit'i de bu programlar arasına katmam gerekirdi, çünkü yaptığı iş aynı. Ama alfa versiyonu olduğundan olsa gerek, ikide bir kilitlenip kaldığı için programı tanıtmamaya karar verdim.

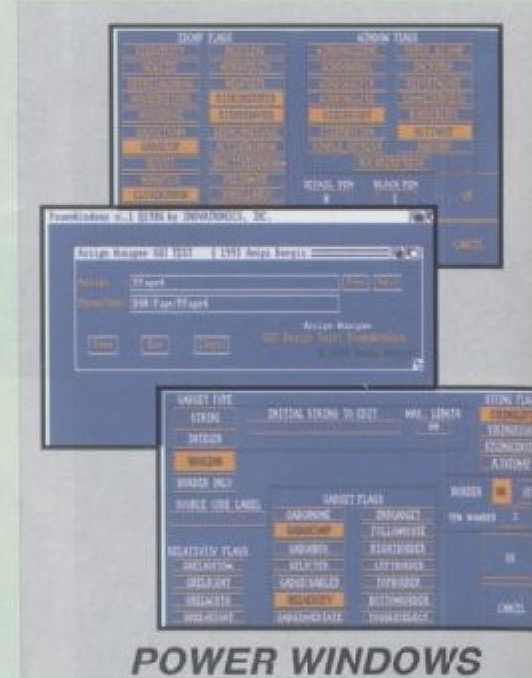
PowerWindows yeterince eski olduğu için, ürettiği source KickStart 1.3'de kullanılabiliyor. Ama TPLEdit ve GadToolsBox oldukça yeni programlar, ve sadece KickStart 2.0 ve üstü Amiga'lar için source üretebiliyorlar. PowerWindows, Pencere, Gadget ve Menu'leri tasarladıktan sonra C veya Assembler source'u üretebiliyor. GadToolsBox ise, pencere, Gadget ve Menu'lerden başka, istediğiniz modda bir Intuition Screen yaratılmasını da sağlıyor. Yarattığı source'lar Assembler, C ve Oberon (sanırım Modula) için. Ama GadToolsBox'da kaydedilen source'un üzerinde oldukça büyük kontrolünüz var. Yani source'u bir dereceye kadar kendinizce şekillendirebiliyorsunuz.

Şimdi, iki programı da ayrı ayrı ele alalım. Daha yaşlı olan PowerWindows'un önden gelmesi oldukça doğal sanırım:

PowerWindows:

PowerWindows, InovaTronics tarafından 1986 yılında yazılmış. Program oldukça sade bir şekilde açılıyor - bir pencere ve üç adet menü elemanı. Ama yeni bir pencere açar açmaz insanı korkutacak kadar çok seçenek karşınıza çıkıyor. Programın kullanımı oldukça mantıklı. Her şey menülerle hallediliyor. Sizin pencereniz seçiliyken kendi menülerinizi, PowerWindows penceresi seçiliyken PowerWindows kontrol menülerini görüyorsunuz. PowerWindows menüsü beş ayrı bölümden oluşuyor: File, Preferences, Window, Menus ve Gadgets. Files menüsünden çalışmanızı kaydedebilir veya ASM veya C source'larını üretebilirsiniz. Preferences menüsü tasarım ve kod üretimi için seçimlerinizi ayarlamanızı sağlıyor. Diğer üç menü ile de GUI'nizi tasarlıyorsunuz. Programda sadece tek pencere üzerinde çalışabiliyorsunuz. Ama bu pencere üzerinde istediğiniz (ya da istemediğiniz) kadar gadget veya menü yaratabiliyorsunuz. Üretilen C ya da Assembler source'u sadece gerekli olan structure'ları içeriyor. Sizin tek yapmanız gereken, bu structure'ları gerekli sistem rutinlerine göncererek tasarladığınız ortamı ekrana getirmek. Programınız birden fazla pencere açmak istiyorsa (pardon, SİZ birden fazla pencere açmak istiyorsanız), PowerWindows'la iki ayrı proje yaratır, iki pencereyi ayrı ayrı tasarlarsınız, olur biter. Ne yazık ki yeni programlarda bile birden fazla pencereyle aynı anda çalışamıyorsunuz.

Pencerenizi açtıktan sonra, Window ve IDCMP flag'lerini ve Maximum genişlik, DetailPen gibi parametreleri PowerWindows'un içinden ayarlayabiliyorsunuz. Pencere'nin içinde istediğiniz noktalara değişik renkli yazılar eklemek için de Window menüsünü kulanıyorsunuz.



POWER WINDOWS

Pencerenizi istediğiniz gibi tasarladıktan sonra, sıra pencereye ait menü ve gadget'lara geliyor. Gadgets menüsünü kullanarak istediğiniz sayıda gadget'ı pencereye yerleştirdikten sonra, aynı menüden gadget'ların tiplerini, özelliklerini ve flaglerini ayarlayabiliyorsunuz. Tabii ki bu arada pencerenin yerini ve boyutunu da keyfinize ya da yerleştirdiğiniz gadget'lara göre ayarlayabiliyorsunuz. Gadgetların içine, yanına, vb. yazılarını da gadgets menüsünü kullanarak yazdıktan sonra, sıra pencereye ait menülere geliyor.

Menu menüsünü kullanarak ana menü başlıklarını ekledikten sonra, her menü başlığı için ayrı ayrı menü elemanlarını ve alt elemanlarını giriyorsunuz. Bu iş de bittikten sonra programın sizin için yapabileceği hiç bir şey kalmıyor zaten. Projenizi son bir kez daha kaydettikten sonra çalışacağınız dile ait source'u üretiyorsunuz, ve mutlu mutlu programınız üzerinde çalışıyorsunuz.

Nasıl? Şimdiye kadar kullandığınız yoldan kolay, değil mi?

GadToolsBox:

GadToolsBox, 1991'de Jaba Development tarafından yazılmış. GadToolsBox ile karşılaştırıldığı zaman, PowerWindows oldukça ilkel kalıyor. GadToolsBox'un özelliklerini kısaca yazarsak:

-Sisteminizin desteklediği tüm çözünürlüklerde ekran açabiliyor ve bu ekranlar üzerinde interaktif olarak çalışabiliyorsunuz.

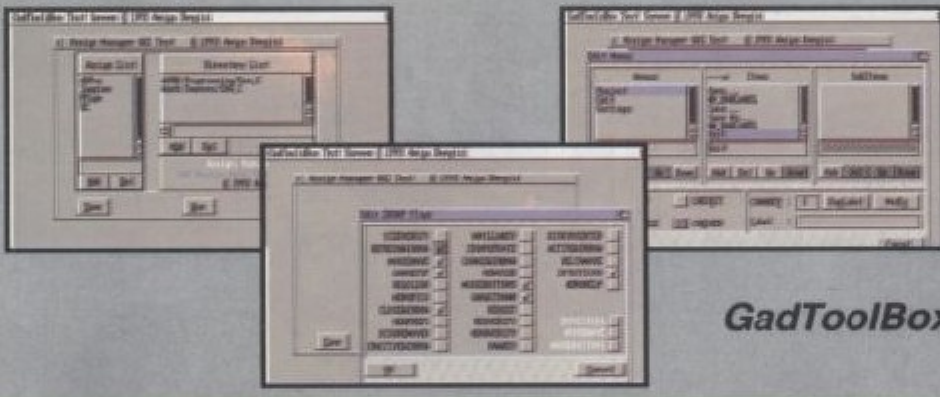
-Görünenden büyük ve scroll edebilen (kayabilen) ekranlar üzerinde çalışabiliyorsunuz.

34

See those new Air Force Max™ shoes? Yeah, you do.

just do it.
NIKE
AIR
just do it.
just do it.

TÜRKİYE TEMSİLCİSİ YEPA



-Tüm GadTools gadget'ları destekleniyor (2.0'cılar bilirler), ve bir tane de BOOPSI gadget'ı eklenmiş. BOOPSI: Basic Object-Oriented Programming System for Intuition - Intuition için temel nesneye yönelimli programlama (yoğurt? - Ed). Temel Intution Gadget'larından yola çıkarak, yeni gadget türleri yaratmanızı sağlayan Intuition metodu. Eğer bir gün öğrenirsem dergide okursunuz.

-GadTools menüleri tamamen desteklenmiş.

-Window Flag'lerinin tamamını ve çoğu TAG'ini kontrol edebilme imkanı var.

-Pencere için IntuiText'ler yaratabiliyor (PowerWindows'daki Window Text).

-Renklerin de interaktif olarak ayarlanabilmesi mümkün.

-Source'unuz C, Assembler veya Oberon (Modula?) dillerinde olabiliyor.

-'Raw" Assembly source üretilebiliyor. Yani source'a hiç bir header eklemenize gerek kalmıyor.

-"DRIPEN"lerin (2.0'a üç boyutlu görüntüyü yaratma imkanı veren şey) değiştirilebilmesi mümkün.

-Yüksek seviyeli, alçak seviyeli ya da çerçeve şeklinde BevelBox'lar yaratbilmeniz ve yerlerini değiştirebilmeniz mümkün. BevelBox: Gadget olmamasına rağmen GadTools'da bulunan, ve her yerde rastlayableceğiniz ışıklandırılmışkutular.

-Çalışmanızı, sizin tarafınızdan ayarlanabilen bir grid kullanarak yapabiliyorsunuz.

-Birden fazla pencereyle çalışabiliyorsunuz. Bir de hapsini aynı anda ekranda görebilseydik harika olurdu, ama...

-Font'a duyarlı source elde edebiliyorsunuz. Yani programınızda yer alan her şey (gadget'lar, menüler, vb.) seçilen fontun boyutlarına göre boyutlarını yeniden ayarlayabiliyor.

-Shift'e basarak birden fazla elemanı seçebiliyor, ve hepsini birden edit edebiliyorsunuz.

Oldukça etkileyici değil mi? Bu kadar lüksün içinde insan kendini kaybedebiliyor. Normal bir çalışma temposuyla günler sürecek bir GUI tasarımı, GTBox yardımıyla bir iki saat içinde halledilebiliyor. Üretilen source'da C için altı, assembler için ise üç ayrı parametreyi ayarlayabiliyorsunuz. Sonuç olarak size en çok uyan şekli bu programla yakalayabilirsiniz. Diyelim ki programın ürettiği source'lardan hoşlanmadınız... Problem değil. Dökümanlarda kendi source üreticinizi nasıl yazacağınız da anlatılmış. Yani, program her türlü ihtiyacınızı karşılamaya çalışıyor. Programın çalışma mantığı ise şöyle:

Bu programın da beş adet menü başlığı var: Project, Gadgets, Window, Screen ve Menus. Project menüsü, hem dosya yükleme, kaydetme işlemlemi yapıyor, hem kod üretme kısmına bakıyor, hem de GadToolsBox'ın çalışma ortamı ve source üretme kısımlarını istediğiniz gibi değiştirme imkanı sağlıyor. Diğer menüler de isimlerinden tahmin edebileceğiniz elemanları değiştirmenizi sağlıyor.

İlk olarak programınıza ait Ekran (Screen) çözünürlüğünü ayarlamalısınız. Aslında bu pek de büyük bir problem değil, çünkü istedğiniz anda ekran modunu, diğer elemanlara zarar vermeden değiştirmeniz mümkün. Daha sonra bu ekrandaki pencereyi, istediğiniz yere ve boyuta getirin. Gene Window menüsünü kullanarak bu pencerenin Flaglerini, TAG'lerini ve IDCMP flaglerini ayarlayabilirsiniz. Daha sonra pencerede yer alacak kısımları birbirinden ayırmak için, gerekli boyutlarda ve sayıda Bevel Box yaratın ve bunların tiplerini belirleyin. Şimdi de gerekli yerlere Window textlerinizi yazarsanız, pencerenzin ana tasarımı ortaya çıkmış olur.

Sıra, bir yandaki menü başlığında, yani gadget'larda. Eğer programınızın GUI'sinde gadget'lara ihtiyacınızı olacaksa, Gadgets menü başlığı altındaki elemanları kullanarak istediğiniz tipteki gadget'ları pencerenize yerleştirin. Gadget'ı yerleştirdikten hemen sonra açılan pencerede, gadget flag'lerini ve TAG'lerini ayarlayın. Daha sonra bu flag'lerde değişiklik yapmak için gadget'ların üzerinde iki kere kliklemeniz de mümkün. Üzerinde değişiklk yapmak istediğiniz gadget'ı, üzerinde bir kere klikleyerek seçebiliyorsunuz. Eğer SHIFT tuşuna basılı tutarken diğer gadget'lara kliklerseniz, birden fazla gadget'ı seçebilirsiniz. Daha sonra, SHIFT tuşunu bırakmadan gadget boyutu veya yeri ayarlamaya kalktığınızda, seçili olan tüm gadget'lar yapılan işlemden etkilenecektir. Yani, yirmi sekiz gadget'ı yana kaydırmak istediğinizde aynı işlemi yirmi sekiz kere yapmanıza gerek kalmıyor (PowerWindows'da gerek var).

Pencerenin dış görünüşü de tamamlandıktan sonra, sıra son elemana, yan menülere geliyor. Menü editörü gerçekten de çok akıllıca düşünülmüş. Editör penceresnde yan yana üç liste var. En soldaki listede menü başlıkları yer alıyor. Bu başlıklardan biri seçildiği anda, yan listede bu menün başlığının elemanları beliriyor. Elemanlardan birini seçtiğinizde de alt elemanlar listeleniyor. Üç listeye de yeni eleman ekleyebiliyorsunuz. Ya da, isterseniz hazır elemanların yerini değiştirebiliyorsunuz. Değişik menü flag'lerini de bu editörde kolayca ayarlayabiliyorsunuz.

Sonuç:

Her iki program da, yazıldıkları zaman göz önüne alınarak karşılaştırıldığı zaman çok iyi programlar. Bir programın geliştirilme süresinin yarısının GUI'ye harcanması, interaktif kullanımda benzerlerinden hızlı ve rahat olan Amiga için oldukça komik bir şey. Özellikle GadToolsBox gibi bir programın desteğine sahip olan programcılar, artık GUI tasarımı aşamasında çıkan sorunlarla boğuşmaktan kurtulup, yapmaya çalıştıkları programlarda çok daha verimli sonuçlar elde edebilecekler.

Aslında, GadToolsBox da kendine has problemlere sahip. Mesela, birden fazla pencereyle çalışabildiğini söylemesine rağmen, aynı anda iki pencereyi brden ekranda görmeyi başaramadım. Evet, birden fazla pencereyi açıyorsunuz, ama ikinci pencereyi açmaya kalktığınız zaman ilk pencere kapatılıyor. İkiyle çalışebilmeniz için de ikincisinin kapatılması gerekiyor. Her iki pencereye de birer proje gözüyle bakılıyor, ve her projenin kendi adı var. Kısaca, birden fazla projeyle çalışmanız mümkün olmadığı için aynı anda iki pencere üzerinde çalışamıyorsunuz.

Source üretimine gelince, PowerWindows'un sadece gerekli structure'ları hazırlamasına karşılık, GadToolsBox, tasarladığınız GUI'yi ekrana çıkartacak, veya ekrandan kaldıracak olan rutinleri de programa ekliyor. Bu rutinler gerekli library'leri kullanarak tasarladığınız ortamı eksiksiz olarak ekrana getirebiliyorlar. İncelediğim kadarıyla, C ve Assembler source'ları oldukça iyi yazılmış. Oberon hakkında hiç bir bilgim olmadığı için size bu konuda yardımcı olamayacağım.

Sonuç olarak, eğer sistem rutinlerini çöpe atmadan program yazmakla uğraşıyorsanız, ilk fırsatta bu iki programdan birini edinmelisiniz. Bana sorarsanız, KickStart 1.3'lü bir Amiga'nız varsa, PowerWindows'u kullanmak yerine bilgisayarınızı bir şekilde Kickstart 2.0 yapın ve GadToolsBox'u kullanın. Çünkü hem 1.3'ün programlanması çok zor (2.0 ve üstü tam bir cennet) hem de sistem rutinlerinde hatalar var. 1.3'den 2.0'a geçme işini sadece kickstart çipini değiştirerek bile yapabilirsiniz. Hatta Zkick kullanarak yazılımla bile 1.3 bilgisayarlarda 2.0 sistem kullanabilirsiniz (elveda 512K). Bana inanın, bu ikincisi gerçekten de işe yarıyor. Şu anda bile A500'ümü ZKick yardımıyla 2.0 olarak kullanıyorum ve şimdiye kadar hiç bir problemle karşılaşmadım.

Vedat Hallaç

MODEM nedir? HAL NE?

Bu yazıda sizlere modemin ne olduğunu ve amaçlarla kullanılabileceğini çok basit haliyle açıklamaya ve modem alırken sizlere yardımcı olabilecek ek bilgiler vermeye çalışacağım.

Amiga'nızı aldıktan sonra herhangi bir alanda amatör veya yarı-profesyonel kullanmaya başlamışsanız, kendiniz yeniliklerden geri hissetmeye başlayabilirsiniz. Kendinize devamlı yeniliklerden haberdar olacak, yeni arkadaşlar edinecek, sizin gibi insanlarla aklınıza takılanları tartışabilecek, bilgi değişimi yapabilecek bir ortamı arar ve bunu hayal eder duruma gelmişseniz eliniz kolunuz bağlı bir şekilde oturmak zorunda değilsiniz. Tek yapmanız gereken yıllardan beri adını duyduğunuz, filmlerde gördüğünüz ve ne olduğunu tam bilmediğiniz sihirli kutuyu, yani Modem'i almak. Modem sizlere şu anda tahmin edemiyeceğiniz yeni kapılar açacaktır. Yapacağınız ise en basit hali ile modeminizi alıp, eve gidip bilgisayar ve telefon hattına bağladıktan sonra BBS(Bulletin Bord System) adı verilen kullanıcı sistemlerine bağlanmak olacaktır.

Bir BBS genel olarak tüm kullanıcılara açık olarak mesaj alanları, oyunlar, anketler, konferanslar, shareware ve PD program arşivini içerir. Bu sayede demin de belirttiğim gibi yeniliklerden ve en son PD software'inden yararlanabileceksiniz. En iyisi bir kısa örnek vererek sizleri özendireyim. 'Uff! saat yarım oldu, uyku tutmadı. Bir bakayım Ankara ve İzmir'den mesaj gelmiş mi? Hah! Amos ile uğraşan birini arayım, hem tanışmış da olurum. Hem bağlanmışken biraz oyun oynar aylık skor tablosunda skorumu yükseltirim, hangi oyunu oynasam acaba? Herhalde yeni PD de gelmiştir, onlardan da biraz alırım. Şu benim bisikletin satılık ilanını yazayım da, belki müşteri çıkar. Anlaşıldı bu gece uyku yok!'. Eh, sanırım işlerin nasıl yürüdüğünü anlamaya başlamışsınızdır

Şimdi teknik bilgilere geçmeden evvel sizlere BBS'ler hakkında bilgi vereyim. BBS programları başlarında kimsenin oturmasına gerek kalmadan otomatik olarak işlerler, ama işleri kontrol etmek için günün belli saatlerinde kendisine SYSOP (SYStem OPerator) denilen şahıs ekranın karşısında kullanıcılarla ilgilenir, onlarla sohbet eder (klavyeden yazışarak) ve sorunlarını çözer. BBS'ler abonelik usulü ile işlerler, yani sistemden belli bir süre faydalanmak için abone olmanız gerekmektedir. Şimdi aklınıza gelebilecek ilk sorulardan birinin 'Acaba ülkemizde kaç BBS var ve bunlardan kaç tanesi Amiga'yı destekliyor?' zannediyorum. Ülkemizde çoğunluğu İstanbul ve Ankara'da olmak üzere 30-40 kadar BBS var. Ama ne yazık ki bunların hemen hemen hepsi PC bilgisayarlarını destekliyorlar, Amiga'yı destekliyenlerde ise Amiga için sadece birer mesaj ve program alanı bulunuyor, kısacası oldukça vahim bir durum. Ama **AMIGA *Dergisi*** bu soruna bir çözüm getirdi, Türkiye ve Avrupa'daki sayılı büyük BBS'lerden birini kurmak için kolları sıvadı, ve tabi ki sadece **AMIGA** için! Kullanıcılara açık birçok mesaj alanı, birçok oyun ve tartışma köşeleri, ve belki de en güzeli dergi yazarlarıyla mesaj bırakarak veya canlı yazışarak sorunlarınıza çözüm bulma imkanı. Program arşivi ise 2 tane CD-Rom ve bir adet 1000 (yanlış yazılmadı, bin) MB Harddiskten oluşuyor, yani yaklaşık 2 gigabyte PD ve Shareware, ve devamlı olarak yenileri eklenecek. Tabi modem aldığınızda sadece yurtiçi ile sınırlı değilsiniz, tüm dünyadaki BBS'lere bağlanabilirsiniz. Sanırım bu işin ne kadar büyük olduğunu anlamışsınızdır. Şimdi de işin öteki taralı, telefon parası!. Kısacası modemle bir yere bağlıyken aradığınız yerin uzaklığıyla orantılı olarak telefon parası yazacaktır. Korkmayın!, normal konuşmalarla aynı miktarda telefon parası yazacaktır. Yani Ankara ile 10 dakika konuşmanız veya 10 dakika modemle bağlı kalmanız size aynı paraya mal olacaktır. Size şimdiden bir abi tavsiyesi, yurtdışına bağlanmayın! USA ile görüşmenin bedeli dakikası 20.000 TL'dır. 1 saat bağlı kalmak 1.200.000 TL demek oluyor kısacası. Ama yurtiçi ve de özellikle şehir içi konuşma fiyatları makul seviyelerde. Sadece şehiriçi bağlanarak 1.200.000 TL fatura ödemek çok kolay değildir. Bağlanmak için %50 indirimli olan zaman dilimi olan 18:00 - 08:00 arasını seçerseniz telefon faturalarından korkmanıza gerek kalmaz, tabi abartmazsanız. Size bağlanmayın dedim ama USA'da modeminizle BBS'ler dışında faydalanabileceğiniz birçok hizmet bulunmakta. Bunlara örnek olarak GENIE, COMPUSERVE, SIERRA sayılabilir. Maç sonuçları, hava raporları, onlarca kişinin aynı anda katıldığı simulasyon, adventure ve FRP oyunları, borsa sistemleri ve daha niceleri. Amiga Dergisi BBS'i ise en yakın zamanda bu tip sistemleri kurmaya çalışacaktır. Benim en çok istediğim şey ise GENIE adlı sistemde bulunan Air-Warrior adlı simulasyon, oyundaki tüm uçakları sizin gibi insanlar kullanıyor ve gerçek insanlarla çarpışıp görevlere çıkabiliyorsunuz.



Şimdi az da olsa teknik bilgi vererek kafanızı ağrıtmak istiyorum. Modem kelimesi MOdulator - DEModulator kelimelerinin kısaltılmasıyla oluşur. İlk olarak 'Modemin Hızı' ne demektir onu açıklayım. 2400 Bps veya 2400 Baud modem demek, saniyede 2400 bit=300 byte=0.3 KB, saatte 1080 KB bilgi transferi yapabilen modem manasındadır. Ama saatte ortalama olarak 700-800 KB'lık bir bilgi transferi yapılabilir, bunun sebebi ise telefon hatlarının çok temiz olmaması ve yollanan dosyanın niteliğidir. Bu hızdaki modemlerin fiyatları ülkemizde $100-$140 arasındadır. Daha hızlı modemler ile daha çok bilgi transferi yapablirsiniz, mesela aynı şekilde 14400 baud bir modem, saniyede 14400 bit=1800 byte=1.8 KB, saatte 6480 KB gibi oldukça yüksek miktarlarda transfer yapılabilir. Ama fiyatları ise $700-$800 gibi oldukça yüksek fiyatlarla ülkemizde satılmaktadır. 2400 baud bir modem normal bir kullanıcın ihtiyacını belli seviyelerde görecektir ve fiyatı çok yüksek değildir. Modemlerde fax (evet fax!), sıkıştırma, hata düzeltme gibi ek opsiyonlar vardır. 14400 ve daha hızlı modemlerde bunlar standarttır, 2400 Baud modemlerde ise bunlar kullanıcının isteğine kalmıştır ve herbiri fiyatı biraz daha arttırır. Ama bu özelliklerde, fiyatların düşmesiyle 2400 baud modemlerde standart hale gelmeye başlamıştır. 'Tüm modemler 2400 veya 14400 hızında mıdır?' derseniz cevabım 'hayır' olacaktır. Şu anda 2400, 9600, 14400, 16800, 19200, 21600 modemler piyasada satılmaktadır ve de çok yakında 28800 baud hızında modemler piyasaya çıkacaktır.

Sanırım şimdiden nasıl bir modem alsam diye düşünmeye başlamışsınızdır, ben 2400 Baud, MNP-5 sıkıştırma ve V.42bis hata düzeltme özellikleri olan bir modem kullanıyorum ve işimi de görüyor, tabii ki markanın güvenilirlik dışında pek de bir etkisi yok, tabii her üründe olduğu gibi tanıdığınız ve garantili modemleri seçmelisiniz. Hatta daha sonra geliştirmek istediğinizde firmanızın size destek olup olmayacağını da öğrenin. Bu kadar bilgi şimdilik yeter, modemle ilgili başka sorunlarınız olursa bana yazmaktan çekinmeyin.

EMRE TUNCER

KAMPANYAMIZ DEVAM EDİYOR!

En iyi Amiga ürünlerini en iyi fiyatlarla sadece BONUS'ta bulabilirsiniz. Stoklarımız tükenmeden hemen arayın, bu fırsatları kaçırmayın.

A1200 HARDDISK BONANZA

Düşük kapasitelere dünyanın parasını mı ödeyeceksiniz,
yoksa aşağıdakilerden birini mi seçeceksiniz? Hepsi mükemmel, hepsi hızlı!

546 MB $ 1100.-
256 kB Cache 10ms

345 MB $ 635.-
64 kB Cache 15 ms

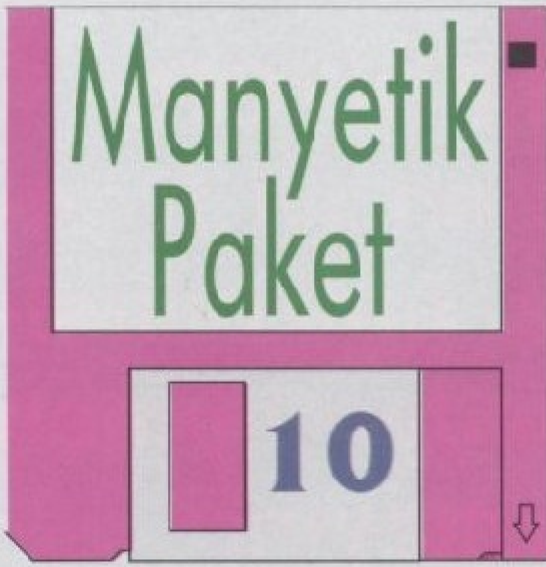
245 MB $ 505.-
64 kB Cache 15 ms

213 MB $ 455.-
64 kB Cache 15 ms

130 MB $ 365.-
32 kB Cache 16 ms

Monte ve adrese teslim için ayrıca ücret alınmaz.
Fiyatlara KDV dahil değildir. Garanti Bankası Amerikan Doları transfer kuru üzerinden hesaplanır.

Tüm yapmanız gereken telefonunuzun tuşlarına dokunmak,
bırakın gerisini deneyimli elemanlarımız halletsin.
Paketiniz kapınıza kadar gelsin.
İşte gerçek alışveriş!



Manyetik Paket neredeyse bir senedir devam ediyor. Diskimizde, hemen hemen tüm program tiplerinden birer örnek yayınlandı. Bundan sonra yayınlanacak programların türleri konusunda sizden mektup bekliyorum. Aslında şimdiye kadar kimseden itiraz mektubu gelmediğine göre, seçtiğim programların hoşunuza gittiğini düşünüyorum. Ama gene de size daha faydalı olabilmek için, sizlerden istediğiniz program türlerini, hatta istediğiniz program adlarını yazmanızı istiyorum. Aradığınız programın PD olup olmadığını bilmemeniz önemli değil. Eğer program bende varsa, ve yasal olarak dağıtılabiliyorsa Manyetik Paket'e koyabilirim. Tabii ki programların Manyetik Paket'te yer alabilmesi için gelen mektuplar arasında bu programın (ya da bu programa benzer bir türün) yeterince istek almış olması gerekli. Ama istediğiniz programın bir çok okurumuza faydası olabileceğini düşünürsem, tek bir isteği bile göz önüne alabilirim.

Bu aylık sizden istediklerim bu kadar. Şimdi de sizin benden istedikleriniz (umarım):

Animasyonla uğraşmak isteyen arkadaşlarımız için dergimizde bir profesyonelin yazdığı bir yazı bulacaksınız, yazının adı: **Animasyon Dünyası**. Bu yazının tek başına yeterli olmayacağını düşünen Mehmet Naci, hazırladığı bir animasyonun Manyetik Paket'e koyulmasına izin verdi. Bu animasyonu inceleyecek, ve tekniklerinden yararlanacak bütün okurlar adına kendisine teşekkür ediyorum. Yalnız burada önemli bir hatırlatma yapmak zorundayım: Bu animasyon sadece teknikleri daha iyi anlamanız için yapıldı, ve yasalarca korunuyor. Eğer animasyonu olduğu gibi kullanmayı düşünüyorsanız, önce sahibiyle konuşmanız gerekli.

Bu ayın kötü haberi de oyun severlere. Ağzınıza layık bir oyun bulamadığım için bu ay sadece utility veriyorum. Söz veriyorum, gelecek ay sizin için de bir şeyler bulacağım.

Bu Manyetik Paket'te altı tane yardımcı program var: **DMSWin**, **PP-Anim**, **PP-Patcher**, **ReOrg**, **DFC** ve **SofTrack**. Hepsi de kendi alanında oldukça başarılı programlar. En iyisi ben gene laf salatasına dalmadan, programları açıklamaya başlayım.

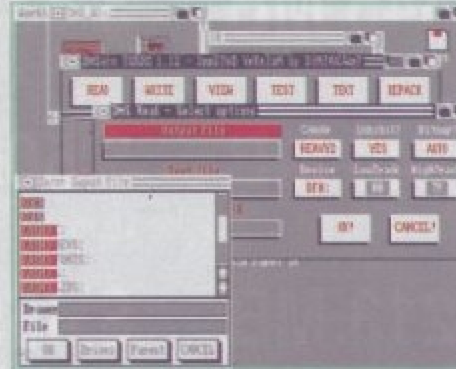
1. DMSWin Turbo 1.12

SiNTAX/WəT, ???, ????

Aslında DMS, Copyright'lı bir programdır ve dağıtılması yasal değildir. Ama DMS'in bu versiyonu, bir başkası tarafından yazılmış, ve orijinaline göre çok daha hızlı hale getirilmiş. Bildiğim kadarıyla dağıtılmasında da sakınca yok.

İyi de ne yapar bu DMS? DMS, Disk MaSher'ın kısaltılmış halidir. Yaptığı işlem ise diskin track'lerini teker teker okuyup sıkıştırmak ve bir dosyaya kaydetmek. DMS en çok eski programlarınızın arşivini yaparken işe yarıyor, çünkü kimi zaman bir diske iki ya da üç diski bile sıkıştırıp kaydedetmeniz mümkün olabiliyor.

DMS'i çalıştırdığınızda bir pencere çıkıyor. DMS'le çalışmak için, pencerenin üst kısmında yer alan altı düğmeyi kullanıyorsunuz. Başlık satırında yer alan yabancı düğme (sağdan üçüncüsü) yardımıyla, DMS'i küçük bir kutu haline getirip Workbench'in bir köşesine koyabiliyorsunuz (Iconify edebiliyorsunuz). Bu kutunun üzerinde iki kere kliklediğiniz zaman, DMS penceresi geri açılıyor. DMS'le yapabileceğiniz altı işlem ise şunlar:



DMSWin ile bütün diski bir dosyaya sıkıştırabilirsiniz. Bu da size bayağı bir rahatlık sağlıyor.

1. READ: Seçtiğiniz drive'da yer alan disketi istediğiniz dosyaya sıkıştırmak için kullanılır. Düğmesine bastığınız zaman yeni bir pencere açılır. Buradaki düğmelerden, CMODE, sıkıştırma algoritmasını seçmenizi sağlar. HEAVY2, en güçlü sıkıştırma metodudur ve en iyi sıkıştırmayı bu modda elde edersiniz (iki saat sonra - ED). Ama hızlandırılmış bir Amiga kullanmıyorsanız bu moda yaklaşmayın bile! Sıkıştırması da açması da saatlerinizi yiyen işlemler olabilir. HEAVY1 ve SIMPLE ise daha hızlı, fakat daha az kazanç sağlayan sıkıştırma metodları. Device (tahmin edebileceğiniz gibi) hangi diski sıkıştırmak istediğinizi belirler. Eğer RAD'iniz varsa, onu da DMS yardımıyla sıkıştırabilirsiniz. Sol tarafta yer alan üç kutuya gerekli isimleri yazabilirsiniz. Ama isterseniz bunun yerine, kutucukların üzerinde yer alan yazılara kliklemeyi deneyin. Açılan File Requester yardımıyla istediğiniz dosyayı seçmek çok daha kolay olacaktır. Bu kutuların en üstte yer alanı, diskin sıkıştırılacağı dosyayı belirler. Ortadakine, diskinizde (sıkıştıracağınızda değil) bulunan bir text dosyasının adını girerseniz, bu dosya arşive eklenir ve arşiv açılırken bu dosya gösterilir. En alttaki kutuya yazacağınız bir password, arşivi sizden başka kimsenin açamamasını sağlar (password'ü unutursanız siz de açamazsınız). OK düğmesine basarak diskinizi sıkıştırabilirsiniz.

2. WRITE: Bu düğme de bir pencere açar. Burada, sol taraftaki kutucukların en üstte bulunanıyla açılacak dosyanın adını belirlersiniz (ben olsam yazılara kliklerdim, ama siz bilirsiniz). Bazen diskler iki parça halinde sıkıştırılır. İlk parça 0-39. track'leri, ikinicisi ise 40-79. trackleri içerir. Bu tür dosyaları iki seferde açmak yerine, birinci parçanın adını üst kutuya, ikincisinin adını da de orta kutuya yazarak iki işlemi tek seferde bitirebilirsiniz.

3. VIEW: Arşivlerinizle ilgili bilgi almak için kullanılır. Çıkan file requester yardımıyla istediğiniz arşivi belirleyin, ve OK düğmesine basın. İlk olarak arşivin adı, uzunluğu, hangi track'lerin ne zaman, hangi modla sıkıştırıldığı gibi bilgilerin yazılı olduğu bir pencere açılacaktır. Mouse'un sol tuşuna yarım saniye basılı tuttuktan sonra arşivin içinde yer alan track'lerle ilgili (benim de anlamadığım) bazı bilgiler verilecektir. Burada da yarım saniye sol tuşa basarak ana pencereye dönebilirsiniz.

4. TEST: Seçtiğiniz arşivde yer alan track'lerin sağlam olup olmadıkları kontrol edilir. Hatalı track'ler size bildirilir.

5. TEXT: Seçeceğiniz arşive eklenmiş olan bir text varsa, size gösterilir.

6. REPACK: Eski bir arşivin yeniden sıkıştırılmasını(değişik bir modla) sağlamak için bu modu kullanırsınız. Ama ben olsam kullanmazdım, çünkü ilk denediğimde GURU verdi ve yazımın kaydedilmemiş kısmının tarihe karışmasını sağladı.

Önemli not: DMS'li bir arşivi diske açarken, yazılan track'ler kontrol edilmiyor. Bu yüzden de diskte bir hata olduğunda bunu anlayamıyorsunuz. En iyisi, arşivi açmadan önce diskinizi bir kere FORMAT'lamak ve bu sayede diskin sağlamlığını kontrol etmek.

Bir de, DMS kullanmak için, Hard Diske, ikinci bir floppy diske, ya da en azından iki megabaytlık RAM'e ihtiyacınız var. Gelelim ikinci programa:

2. REORG

Holger Kruse, (C) 1992, ShareWare: $10, 15DM

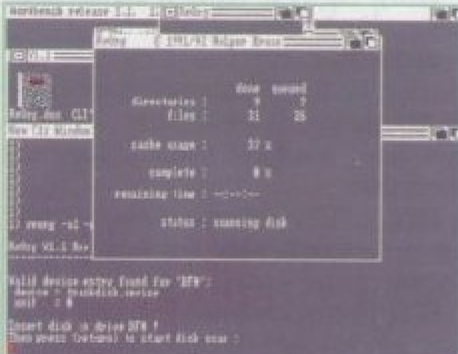
Bir diski yaklaşık iki ay kullandıktan sonra, diske yeni kaydedilen dosyalar, masa-

la'da olduğu gibi, kırk ayrı yöne koşan kırk katıra bağlanmış adamın parçaları gibi diskin üzerine dağılırlar. Tabii ki bu dosyaları okumaya çalıştığınızda sürücünün kafası 1. track'ten 79. track'e koşturup duracaktır. Bu da normalde iki saniyede yüklenecek programın bazen 10-15 saniyede yüklenmesine sebep olabilir.

Peki bu durumdan nasıl kurtulabilirsiniz? Birisi bu dosyaların dağılmış parçalarını bir araya getirse hiç de fena olmazdı değil mi? ReOrg, işte bu dosya parçalarını bir araya getirecek olan program. Manyetik Paket'te ReOrg'un iki versiyonunu veriyorum. ReOrg1.1, Kickstart 1.2 ve 1.3'lü Amigalarda da çalışmak üzere yazılmış. ReOrg3.0ß ise sadece Kickstart 2.04 ve üstü olan bilgisayarlarda çalışıyor. Bu programlar neredeyse iki ayrı program olduğu için ikisini ayrı ayrı tanıtacağım.

ReOrg 1.1:

ReOrg1.1, sadece CLI veya Shell'den çalışabilir. Program, tek veya iki sürücü ile çalışabiliyor. Programı çalıştırırken şu parametrelere ihtiyacınız olacaktır:



1.3 sistem kullanıyorsanız bütün modları komutla birlikte girmek zorundasınız.

-f: Datalar diske yazılırken trackların formatlanıp formatlanmayacağını belirlemek için kullanılır:

-f0: Format kapalı

-f1: Sadece yazılan track'ler formatlanır

-f2: Tüm track'ler formatlanır. Formatlanmamış bir diski başka modda kullanamazsınız.

-v: Data kontrolü:

-v0: Datalar yazıldıktan sonra kontrol edilmez.

-v1: Datalar yazıldıktan sonra kontrol edilir.

-w: Optimizasyon tipi:

-w0: Workbench modunda optimize etmez.

-w1: Workbench modu. Optimizasyondan sonra iconlar çok daha hızlı belirir.

-NOWRITE: Optimizasyon sadece hayali olarak yapılır. Yani diskinize hiç bir şey yazılmaz. Optimizasyon sırasında hata çıkıp çıkmayacağını anlamak için bu mod kullanılır.

-mxxxxx: Belleğin ne kadarının Cache olarak kullanılmayacağını belirler. ReOrg, burada belirttiğiniz miktar dışındaki tüm hafızayı kullanacaktır. Aksi takdirde maximum hafızayı kullanır.

Drive [TO Drive]: Hangi diskin optimize edileceğini belirler. Tek sürücü ismi verilirse, hem okuma, hem de yazma işlemleri aynı diske yapılır. *TO Drive* parametresini de kullanırsanız orijinal diske hiç bir şey yazılmaz ve her şey belirlediğiniz ikinci diske kaydedilir. Sakın ReOrg'u kullanarak VD0: veya RAD: gibi sanal diskleri optimize etmeye kalkmayın, yüzde doksan data kaybıyla karşılaşırsınız. İki disklik mod hem zaman, hem de güvenlik açısından yararınıza olacaktır.

Örnek kullanım:

Tek Sürücü:

ReOrg -f1 -v1 -w1 DF0:

Çift sürücü:

ReOrg -f1 -v1 -w1 DF0: to DF1:

İlk olarak df0: okunacak ve analiz edilecektir. Daha sonra optimizasyonu gerçekten istediğinizden emin olmak için, YES yazmanız söylenecektir. Bu aşamada işlemi kesmek için, RETURN tuşuna basmanız yeterli olur. YES yazıp RETURN'e bastığınızda asıl optimizasyon işlemi başlar.

ReOrg3.0ß:

Bu versiyonda tamamen mouse kullanarak çalışıyorsunuz. Açılan pencerenin sol tarafındaki büyük kutuyla optimizasyon parametrelerini ayarlayabilirsiniz:



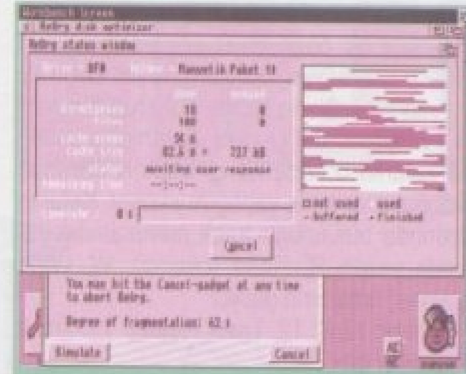
2.0 sistemlerde menü veya gadgetler yardımıyla herşeyi istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz.

Format: Yazılan track'lerin formatlanıp formatlanmayacağını belirler.

Write Verify: Yazılan datanın kontrol edilmesini sağlar.

Workbench mode: Optimize edilen diskin Workbench'de daha hızlı ikon listelemesini sağlar.

Graphical Sector Display: Optimizasyon sırasında sıkılmanızı engeller (hehe).



Kafası karışmış bir diskin içerikleri sıraya sokulmak üzere. Uhm! umarım pek uzun sürmez.

Advanced Options:

Burada olan seçenekler şunlar:

SIMULATE optimization only: Optimizasyon yapıyormuş gibi görünür, ama disklere hiç bir şey yazmaz.

Clear unused blocks: Boş blokları temizler.

Optimize for: Optimizasyonun, Kickstart1.2/1.3'de mi yoksa Kickstart2.0/3.0'da mı çalışmak üzere yapılacağını belirler.

Change FileSystem: Diski standart, International ya da Directory Cache'li hale getirmenizi sağlar. Eğer bu kelimeler size bir şey ifade etmiyorsa bu seçeneğe dokunmayın, yoksa diskinizi okuyamayacağınız bir sisteme çevirebilirsiniz.

Change OFS/FFS: FFS diskleri OFS, ya da OFS sistemleri FFS yapmanızı sağlar. **OFS:** Old File System (1.2 ve 1.3'de kullanılan dosyalama sistemi). **FFS:** Fast File System (sadece 2.04 ve üstü bilgisayarlarda kullanabilir).

Safety memory [bytes]: Kaç baytlık belleğin size bırakılacağını belirler. Burada belirttiğiniz miktardan arta kalan tüm (boş) bellek ReOrg tarafından kullanılacaktır.

Ana pencerede, sağ taraftaki büyük kutuda, hangi diskin optimize edileceği ve tek/iki sürücü modu seçilir. Her şey grafik arabirimi ile seçildiği için, ReOrg3.0'ın kullanımı 1.1'irkine göre çok daha kolay.

Son bir şey daha. Tek drive modunda çalışacağınız zaman optimizasyona başlamadan önce MUTLAKA diskinizin bir kopyasını alın. Eğer büyük kapasiteli bir hard disk kullanıyorsanız (120 ve üstü) sakın ReOrg kullanmayın! Şimdiye kadar iki hard diskte çuvalladı. Eğer şansınızı deneyecekseniz, Reorg'u çalıştırmadan önce hard diskinizin backup'ını MUTLAKA alın.

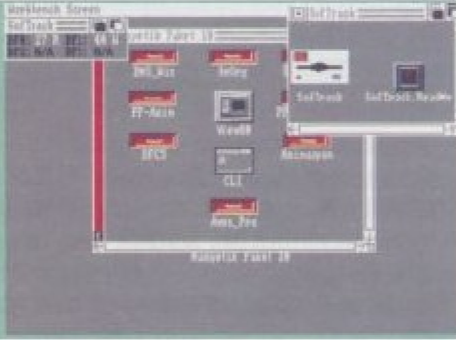
3. SofTrack

Kamran Karimi, ???, Semi-ShareWare:Paranız varsa yollayın bir şeyler.

Bazı 3.5" external sürücülerde kafanın o anda hangi track'de bulunduğunu gösteren bir digital gösterge vardır. Bu program, o

göstergeyi simule ediyor. Workbench'in bir köşesine bir pencere açıyor, ve içine dört sürücü göstergesi için yer ayırıyor. Bağlı olmayan sürücülerin önüne N/A (Not Available - Erişilemiyor) yazıyor. Kalanların önüne de kafanın o anda hangi track'in üzerinde olduğunu ve ne iş yaptığını yazıyor. Kafanın üzerinde bulunduğu track numarasının yanında yazan R, Read (okuma), W, Write (yazma) anlamına geliyor.

Örnek: 12 R: 12. Track Read = 12. Track okunuyor gibi.



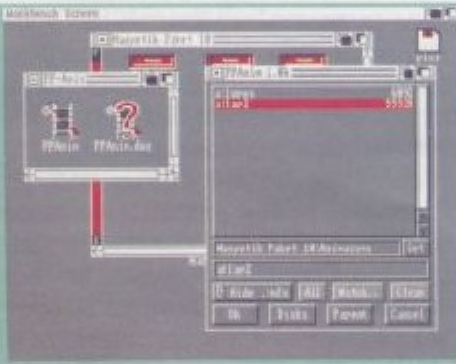
SoftTrack diskinizin kafasının yerini ve yaptığı işi gösteriyor.

SofTrack'in yardımıyla, bir dosyanın okunması sırasında kafanın çok track dolaşıp dolaşmadığını anlayabilirsiniz. Böylece diskin optimizasyon zamanının geldiği teşhisini kolayca koyabilir, ve bu sayıda verdiğimiz ReOrg'a başvurabilirsiniz.

SofTrack'in source'larını görmek için *Source.SFX* dosyasını RAM:'e çekin ve çalıştırın (*Source.SFX* yazarak). Arşiv kendiliğinden açılacaktır. Daha sonra *Source.SFX* dosyasını silin ve ortaya çıkan yeni dosyaları başka bir diske çekin.

4. PP-Anim

Nico François, 22 Ekim 1991, Copyright'lı ama FreeWare



P. Packer ile sıkıştırılmış animasyonları göstermek için kullanabileceğiniz bir program.

Animasyon yapmak da, seyretmek de çok eğlenceli şeyler. Ama seyretmeye değer en ufak animasyon bile 200-300K civarında yer kapladığı için bu animasyonların saklanması tam anlamıyla sorun haline geliyor. Bu durumda yapılabilecek en iyi şey, bir Hard disk satın almak aslında. Ama her Amiga kullanıcısının bir hard disk almaya imkanı olmayacağını da göz önünde bulundurmalıyız. Öyleyse çözüm ne olmalı?

Animasyonlarınızı disklere sığıştırabilmek için yapabileceğiniz şeylerden biri de PowerPacker yardımıyla bu animasyonları sıkıştırmak ve diske bu şekilde kaydetmek. Bu yöntemle çoğu animasyon diskte en fazla yarısı kadar yer kaplayacaktır. Ama o zaman bu animasyonları seyredemezsiniz, değil mi? Hiç de değil! PP-Anim kullanırsanız seyredebilirsiniz. Bu program PowerPacker ile sıkıştırılmış animasyonları yüklüyor ve gösteriyor. Animasyonun gösterilmesi sırasında sol mouse tuşuyla animasyonu durdurabilirsiniz. Workbench'e dönmek için de sağ mouse tuşunu kullanmalısınız.

Programı Workbench'den çalıştırdığınız zaman bir file requester açılıyor, ve göstermek istediğiniz animasyonu bu requester yardımıyla seçmeniz bekleniyor.

5. PP-Patcher

Michael Berg, © 1991, FreeWare



PP Patcher, gördüğünüz Power Packer ile sıkıştırılmış dosyaları açabiliyor.

Diyelim ki demin anlattığım şekilde animasyonları sıkıştırdınız. Peki bu animasyonları DPaint'e nasıl yükleyeceksiniz şimdi? Önce PowerPacker'ı yükleyip animasyonu açabilirsiniz tabii. Ama daha iyi bir sistem OLMALI!

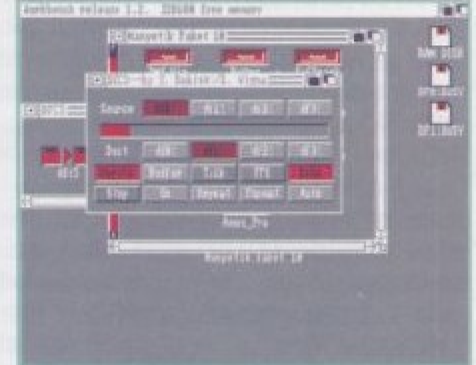
PP-Patcher, hangi programda olursanız olun, Power Packer'la sıkıştırılmış dataları yükleyebilmenizi sağlar. Yani DPaint'te sıkıştırılmış resim ya da animasyonları yükleyebilir, CED'de ya da benzeri bir text editöründe sıkıştırılmış yazıları yükleyebilirsiniz. Kısacası, her türlü program sıkıştırılmış olmasına rağmen kendi datasını bu program yardımıyla yükleyebilir. Programı bir daha çalıştırdığınızda kendini kapatır.

Dikkat: PP-Patcher aktifken dosya kopyalarsanız, Power Packer'la sıkıştırılmış datalar önce açılır, sonra kopyalanır.

6. DFC5

Tom Rokicki & Sebastiano Vigna, ???, Public Domain

Disketlerinizi formatlamak ya da kopyalamak için hala XCopy mi kullanıyorsunuz? Peki disk kopyalarken bir yandan da Mine Sweeper oynamak hoş olmaz mıydı? DFC5, multitask'ı kapatmadan da disk kopyalanabileceğini göstermek için yazılmış bir program. Çalıştırdığınız zaman açılan pencerede bir sürü düğme görüyorsunuz ve seviniyorsunuz (bir sürü düğme=bir sürü işlem). En üstteki sırayla source sürücüsünü, ikinci sırayla da hedef sürücüsünü ya da sürücülerini seçiyorsunuz. Aşağıdaki düğmeler ise şu işlere yarıyor:



Disklerinizi kopyalarken Workbench'de başka işler yapabilmek için DFC5 kullanın.

Verify: Seçiliyse, kopyada yazılan dataların kontrol edilmesini sağlar.

Buffer: Aynı diski birden fazla diske yazmak için bir bellek alanı ayrılmasını sağlar (880K). Bu sayede tekrar tekrar okumadan aynı diskin istediğiniz miktarda kopyasını alabilirsiniz.

Talk: DFC'nin, ekrana mesaj yazmak yerine konuşarak haber vermesini sağlar. Komik!

FFS: Format işleminde FFS disk yaratmak için kullanılır. Kopyalama işleminde ciddiye alınmaz.

Date: Kopyalanan diskin tarihinin orijinalinden farklı olmasını sağlar. Eğer tarihleri ne kadar aynı iki disket aynı anda iki sürücüde bulunursa Amiga DOS şaşırır ve kilitlenir. Eğer DOS diski olmayan bir diski bu seçenekle kopyalamaya kalkarsanız, DFC sizi uyarır, ve diske zarar vermenizi engeller.

Stop: Herhangi bir işlemi yarıda kesmek için kullanılır.

Go: Source'daki diski, BUFFER kapalıysa hedef sürücüsüne ya da sürücülerine, açıksa ayrılan belleğe çeker.

Repeat: Buffer açıksa, ayrılmış olan bellekte yer alan bilgiyi tüm hedef sürücülere kopyalar.

Format: Tüm hedef sürücülerini formatlar. FFS açıksa bu disketler FFS yapılır.

Auto: Şu anda hiç bir işe yaramaz.

NOT: Eğer 880K bellek ayrılamazsa otomatik olarak 2, 3 ya da 4 seferde kopyalama moduna geçilir.

Evet, bu aylık Manyetik Paket bu kadar. Unutmayın, maktuplarınızı bekliyorum.

Vedat Hallaç

ACİL ENERJİ



ENERJİNİZİN OLDUĞUNU BİLİYORUZ.
AMA DIŞA VURAMIYORSUNUZ.



MUSCLE: VİDALA DERİ, ULTRA HIDE SAYA, AYAK FORMUNDA LATEKS TAKVİYELİ İÇ TABAN, 4 RENK DOUBLE AIR SYSTEM KAUCUK TABAN

O ZAMAN KINETIX'LERDEN BİRİNİ GİYİYORSUNUZ (EŞOFMAN YA DA AYAKKABI).
KINETIX SİZİ TEPEDEN TIRNAĞA DEĞİŞTİRİYOR.



HARMONY: NUBUCK, ARTIFICIAL NUBUCK / IMPERTEKS SAYA, LATEKS TAKVİYELİ, ANATOMİK İÇ TABAN, 2 RENK KAYMAZ KALÇUK TABAN

ŞEHRİN VAHŞİ CADDELERİNDE YÜRÜYORSUNUZ, DAĞLARDA BİSİKLETE BİNİYORSUNUZ.
HALI SAHA MAÇLARINI HİÇ KAÇIRMIYOR, HER GÜN KOŞUYORSUNUZ.



ROSA: DERİ, ULTRA HIDE SAYA, LATEKS TAKVİYELİ ANATOMİK İÇ TABAN, 4 RENK EVA'LI KAUÇUK TABAN

BEDEN EĞİTİMİ DERSLERİNDE BİR NUMARA SİZ OLUYORSUNUZ.
HATTA EN İYİ SİZ DANSEDİYORSUNUZ...



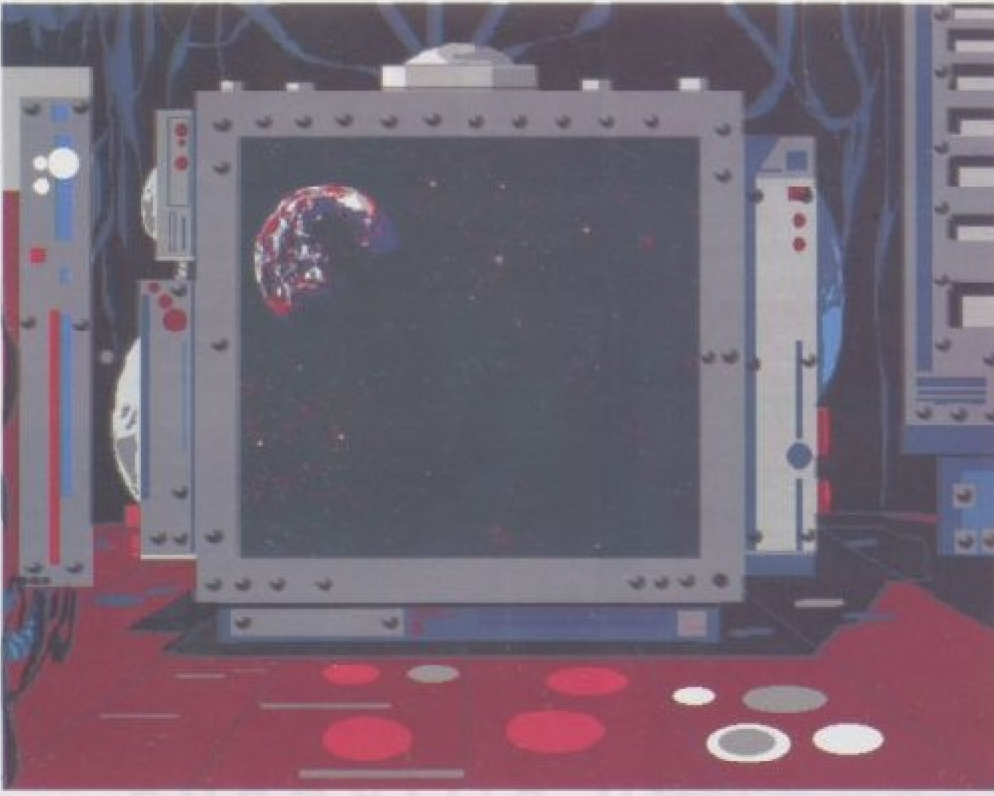
JENNY: KOMPLE NATUREL NUBUK SAYA, AYAK FORMUNDA LATEKS TAKVİYELİ İÇ TABAN, EVA'LI KAUÇUK TABAN

GERİSİ SİZİN ZEVKİNİZE BAĞLI... SEÇİN BİR KINETIX, ENERJİYE ULAŞIN.

KINETIX®

"GÖSTER ENERJİNİ"

Argo



ANIMASYON DÜNYASI

Belkide Dünyanın her yerinde ve her yaşta insanın tanıdığı bir sanat olan animasyon (canlandırma), çeşitli nedenler yüzünden ülkemizde yeterince ciddiye alınmamakta. Bunun nedenleriyle kafanızı meşgul etmeye niyetim yok. Nasılsa sizde bir gün bir yerde farkına bile varmadan bu tartışmaların içine düşüvereceksiniz. Benim bahsetmek istediğim konu, seyrederken oldukça basit gibi görünen bu çizimlerin arkasındaki dev dünya.

Artık herkes biliyorki Bir saniye için 24 resim çiziliyor. Ne yazıkki biz animatörler Bütün dünyaya çizdiklerimizi seyrettirmemize rağmen, çizgi film hakkında yanlızca bunu öğretebildik "24 KARE" ve ardından o acımasız, yumruk gibi çarpan soru "HEPSİNİ TEK TEK Mİ ÇİZİYORSUNUZ ?" kafasından bu soruyu geçiren her insan oğluna tek cevabım var "E V E T" Son yıllarda Bilgisayar denilen nesne icad olununca yeni bir evlere şenlik soru türedi. Evlere şenlik olan bilmediğini öğrenmek değil, "bilgisayar hakkında bende bir şeyler bilirim" gibilerinden bazı havaları da (güya çaktırman) sokuşturması. Efendim soru aynen şöyle: "ŞİMDİ SİZ BİR HAREKETİN BAŞINI VE SONUNU ÇİZİYORSUNUZ, BILGISAYARA VERİYORSUNUZ, (ne demekse bilgisayara vermek) BİGİSAYAR DA ARALARINI ÇİZİP OYNATIYOR DEĞİL Mİ?" Aslında adam bir deha, hani ayıp olmasın diye "DEĞİL Mİ?" diye sorarak size de konuşma şansı tanıyor. Ve keyiften gözlerimin şaşı baktığı an, cevap : "H A Y I R !" İnanın bildiğim her şeyi son harfine kadar anlatmaktan zevk alan biriyim ama böyle sorabilen tiplere adımı söylemek bile işkence gibi. En üzücü olan yanı ise bu tip soruları okumuş, aydın ve animasyon çevresindeki insanların sorması. Bilgisayar konusunda okuyup öğrendiklerimin dışında her şeyi benden çok genç insanlardan öğrendim ve onlara büyük bir saygım var. Anlamadığım mesleği animasyon veya sinema olan pek çok insanın bilgisayar konusudaki inanılmaz tutucu tavırları ve gençleri yok saymaları.

Evet gençler...Umarım kendini ispat etme hatası içinden yarasız beresiz kurtulmuşsunuzdur. Düşünün, insanlık tarihi boyunca olmayan bir teknoloji ve onun açtığı geniş kapı sizin avucunuzun içinde. Üstelik, Amiga ile hem ucuz hem de kaliteli olarak. Yapacağınız şu oyunlardan arada bir kafanızı kaldırmak. Evet kafanızı kaldırıp baktığınızda, karşınıza kullanımı oldukça kolay binlerce program çıkacak. Benim konum tasarım ve animasyon olduğu için kullanabileceğiniz bazı animasyon programlarından bahsetmeye çalışacağım,

Canlandırma ve obje tasarımı ile ilgili programları genel olarak iki biçimde karşımıza çıkarlar: 2D ve 3D yani iki boyutlu ve üç boyutlu. İki boyutlu anımasyon programları daha çok paint (boyama) ağırlıklı olmak zorunda kalmış. Sebebi çizgi film tekniklerine mağlup olması. Her şeyden önce bir saniye için 24 kare resmin gerekli olması çizim aşamasını kağıda bağlı kılıyor. Daha detayı ile şöyle:

Senaryonuzu tamamlayıp çizime hazır hale getirdikten sonra tipleri hazırlamak, hareketlerin uç resimlerini çizmek, sonrada aralarını tamamlamak gerekmektedir. Uç resimler ve ara resimler animasyonun doğru ve akıcı olmasını sağlayacağı için son derece hassas çizilmelidir. bu aşamaya kadar ister istemez kaleme ve kağıda bağlı kalınır. Uç ve ara resimleri mouse ile veya tablet üzerinde çizmeye kalkmanın deveye hendek atlatmaktan farkı olmadığını çizenler bilir. Kalemle kağıt arasındaki binlerce yıllık ilişkinin, mouse ve mousepad arasındaki flörtten oldukça tecrubeli olduğu kesindir. Ama çizgi filmin ciğer aşamalarına sıra geldikçe klasik animasyon oldukça belirgin bir şekilde yerini bilgisayar teknolojisine teslim etmektedir. Hemde hızla. Nasıl mı; şöyle: klasik animasyonda kağıt üzerinde biten çalışmalar kopistler tarafından şeffaf plastiklere çini mürekkeple kopyalanır. Kopist ne kadar yetenekli olursa olsun kopyalama sonucunda çizimler değer kaybeder. Daha sonra bu asetatlar ters tarafından özel boyalarla (bizde plastik boya ile) boyanır ve kuruduktan sonra 35mm kameralar ile kare kare filme alınır. Bu aşamalardaki sorunlar ise inanılmazdır. Boyaların rengi tutmaz, karışım renkler oluşturmak zorunda kalınır, asetatlar çizilir ve parlama yapar, boyalar çatlar ve dökülür, çektiğiniz filmin yıkandıktan sonra nasıl çıkacağını bilmek oldukça zordur,bayat banyo kullanılmıştır renkler tutmaz. Dublaj ve montaj için ödeyeceğiniz paralar da ayrıca uykularınızı kaçırabilir. Oysa Elinizin altındaki bilgisayarla bütün bu sorunlar tarihe karışmıştır.



Kağıtla kalemle işiniz bittiği aşamadan sonra kamera veya tarayıcı ile resimlerinizi bilgisayara aktarabilirsiniz (yeterince harddisk ve ram şart) ve paint programları şimdi devreye girer. İki boyutlu animasyon programları içinde en iyisi kuşkusuz DPaint serisidir. Bu programla resimlerinizi animasyon haline getirebilirsiniz. En kolay iş o resimleri boyamak. Resimleri büyültüp küçültebilir, renkleri ile oynayabilirsiniz. Animasyonunuza geriplan resimleri koyabilir veya önüne yeni çizimler yapabilirsiniz.Yine animasyonunuzun hızını ayarlayabilir ve araya yeni resimler girebilirsiniz. Devamlı ve ping pong oynatımlar yapabilir, filminizin süresi ile oynayabilirsiniz. Animasyonunuzun hepsini mouse nuzun ucuna takıp ekrandaki yerini değiştirebilirsiniz. En önemlisi ise animasyon olarak sakladığınızda çok az yer tutmuş olması. Bahsettiklerim DPaint'in yanlız animasyonla ilgili bazı bölümleri. Buna bo-



ya ve efekt menülerini de ekleyebilirsiniz. Bitmedi, converter programları ile bütün bilgisayarlardan bilgi ve resim alabilir, hatta onların programlarını onların sistemleri ile kullanabilirsiniz. Müzik programları ile müzik, ses efektleri yapıp filminize yerleştirebilirsiniz. "İşte filmim bitti..' diyorsanız ister bilgisayarınızın show programlarıyla gösterebilir, isterseniz aktarıcılarla her türlü videoya kaydedip yarışmalarda veya tv kanallarında şansınızı deneyebilirsiniz

DPaint dışında Disney Animation Studyo, PersonalPaint, PhotonPaint, DigiPaint, MacroPaint, Brilliance gibi boya ve animasyon programları hemen elinizin altında. Fakat pratikliği ve akla gelebilecek pek çok soruya cevap bulabildiği için Dpaint benim her zaman tercihimdir.

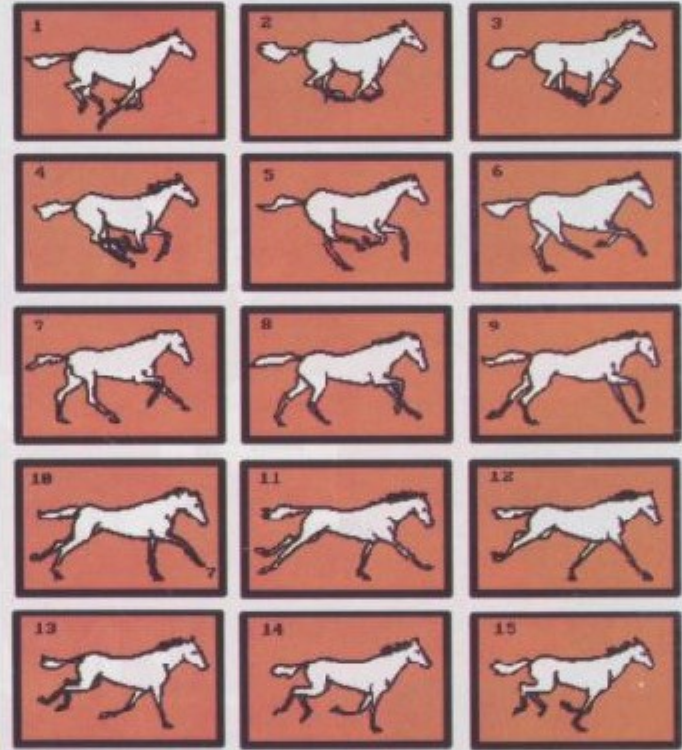
Evet elinizdeki bilgisayarın oyun oynamaktan çok çok daha fazla yetenekleri var 3D animasyondan hiç bahsetmedim çünkü dergi size her ay en iyi programların dökümünü yapıyor. Yine de kafanıza takılan olursa yazın yanıtlayalım

Unutmayın bu tip işlerin ciddiye alınmadığı bir ülkede ama Oscar ödüllerinin verildiği bir dünyada yaşıyoruz. Garip ama gerçek. Üstelik ağlamayanada meme verilmiyor ve diğer atasözleri... KONUŞMAYIN YAPIN ....Ben şahsen denedim sonuç mükemmel.. hadi iyi animasyonlar.!

Kolay gelsin.!

Mehmet Naci Dedeal 93

İkiboyutlu animasyonları kağıt üzerinde gerçekleştirebilmek için bütün karelerin elle ,tek tek çizilmesi gerekiyor. Sizin ise elinizde Amigalarınız ve DPaint gibi bir program var ve hala boş duruyorsunuz.





d.e.m.o.

Merhaba sevgili okurlar. Bu ay kendimi şanslı saymam gerekli, çünkü üzerine MUDER bulaşmamış ender köşelerden biri burası. (Bi de inanılmaz hikayeler var, ama oraya zaten bulaşamaz, ehi.) Yani Allah sizi inandırsın, bi mutluyum bi mutluyum. Muska felan yazdıracam,kurşun döktürecam..

Neyse. Demolara gelelim..GÜMBAMDANAGALONG diye giriyorum konuya. Lafı uzatmaya gerek yoğudur.

Farkında mısınız bilmiyorum, bu sayıdaki tüm demolar Amiga 1200'lerde çalışıyor (harika!); yalnız bazıları için açılıştaki sistem seçenekleri ile oynamalısınız (çift fare düğmesi ile açılınca karşınıza çıkan). Buralardaki seçeneklerden, CPU CACHE'i kapatın, ve ChipSet'i ORIGINAL moduna getirin. Ender de olsa ufak tefek zamanlama hataları ortaya çıkabiliyor, ama bunlar fazla büyük sorunlar değil, ve demo yine çalışıyor.

FAST hafızası olmayan A1200'ler için bazı sorunlar var. Aletin paketiyle gelen 2MB chip hafızası var, bu güzel.. Ama maalesef bazı acemi programcılar gidip ısrarla BEN FAST İSTERİM, diyorlar. Bu gibi durumlarda yapılacak tek şey sabırla her Amiga programcısının sistem uyumlu program yazacağı günü beklemek, yada gidip bir FAST hafıza kartı almak..

Az kaldı unutuyordum.. Amiga dergisini barınak olarak kullanan CLIQUE grubu grafiker arıyor. Eğer grafik konusunda iddialı olduğunuzu düşünüyorsanız, ve çizdiklerinizin CLIQUE intro ve demolarında kullanılmasını isterseniz çizim örneklerinizi bana gönderin. İşte size bir CLIQUE elemanı olma şansı..

Bir d.e.m.o. daha burada bitiyor. Kış artık tamamıyla geldi, kendinize iyi bakın.Çok sıkılırsanız derginize bakın. Başka yazılarda görüşmek üzere.. Baybay anacım..

UMUT OĞUZ ÇELENLİ

"Ben de grafiker olmak istiyom kampanyası"
PK.41 / 81311
Bahariye / İstanbul

UQUALA / DAMAGE

Eğer TEKNO seviyorsanız, ve eski demo efektleri izlemek sizi sıkmıyorsa, o zaman bu demo tam size göre. Damage, adını önceden duymadığım bir grup. Kimdir? Necir? bilmem. Bakalım elin adamı ne etmiş..

Dedim ya, demo tamamiyle tekno üzerine kurulu. Eşşek kadar font bulmuşlar biyerden.. Altına bi de Scala texture'ı koymuşlar. Allaah.. Kullan baba kullan. Ben demoya baştan kıl oldum, yarım saat kredileri vere vere bitiremediler. Yani anladık, yapmışsın, etmişsin.. İyi de be adam, kısa tutsana şunu, baymasana izleyiciyi (bilmiyolar azizim bilmiyolar).. Neyse.. Efektler çok bayık. Şu eğrilip büğrülen bantlar felan var ya, işte onlardan iki tane yapmış amcam. Sonra 846 yüzlü glenz yapmış (ay aferin, ne mutlu oldum). Ne demiş atalarımız ? QUALITY, NOT QUANTITY.. Yani efendim, nicelik değil, nitelik önemlidir... Ama nerdeee. Sen arttıradur orada poligon sayısını.Öff. Vallahi şiştim..



UQUALA

BOUNDLESS VOID / NEMOL

Melon, Lemon derken şimdi bir de Nemol çıktı. Kafayı yeme imkanına sahibim.Ne güzel. Birbirini taklit eden bir sürü grup var ortalıkta.Aferin.. Çok güzel.. Harika özgün..

Neyse efendim, Nemol grubundaki amcamlardan fazla yeni bir efekt yok. Sadece bir vektör-bob efekti var ki, birçok insana etkileyici geliyor. Olay ise bobların palet renklerinin yer değiştirmesinden ibaret. Onun dışında demo sonunda hoş bir fractal efekti var. Kareler arası geçişler çok hoş.Bir fractaldan diğerine geçiş oluyor sanki, ve gayet hoş yapılmış (demodaki en iyi efekt diyebilirim). Hm, unutmadan. Bir de REAL-TIME SMOOTHER diyebileceğim bir efekt var.Ekrana gelen bir logoyu smooth ediyor. Dpaint kullananlarınız bu efekti bilirler. Biribirlerine yakın renkler arasında tonlama yapılarak ahenk sağlanır. Böylece alakasız renkler yüzünden ekranda belirgin şekilde gözüken pikseller gözükmez hale gelir. İşte bu efektin realtime yapıldığını düşünün. Sonuçta logo eriyor (Dergide herkes benim smooth efekti manyağı olduğumu bilir, herneyseki bu efekt bana ibret oldu. Kıssadan hisse: Çok smooth etmeyin grafikleri, yoksa erirler..) Bunlar dışında kalan zamanlarda sıkıcı vektörler görüyoruz.

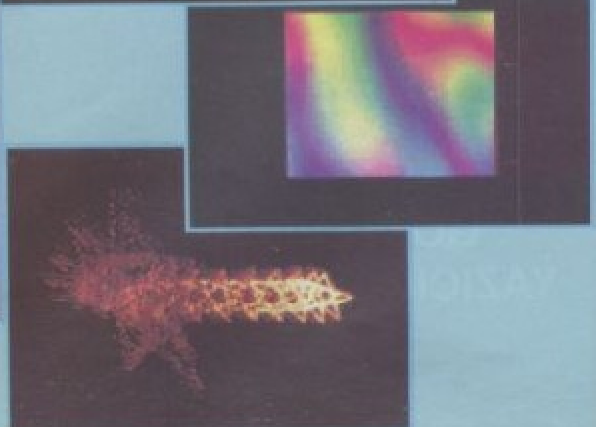
Grafikler orta düzeyin üstünde diyebilirim. Demoyu izlenilebilir kılan bir özellik de bu grafik kalitesi. Maalesef aynı kalite dizayna yansımamış..

Müzik de fena değil, ama demo esnasında Amiganızdan, sizi koltuğunuzdan zıplatacak türden bir ses çıkartmasını beklemeyin.Alelade bir müzik..

Programlama...: %60
Müzik.........: %55
Grafik........: %60
Dizayn........:%50
Genel.........: %60
Bence.........: Acemice.
Sistem Raporu.: Test ettiğim her makinada çalıştı. (A500,A1200/30)







Yahu efektler hakikaten çok bayık be. Adam nokta çevirip aralarına çizgiler çekmiş. Koymuş ekrana, sonra efekt diye geçiniyor. Ben çok kızıyorum artık, bir amaca hizmet etmeyen efektlere. Yani bir olur, iki olur. Ne bu kardeşim, herşeyi döndürüyolar yahu. Neyse..

Demo raytraced bir animasyonla bitiyor (nihayet). Zaten isminde de meymenet yoktu.

Programlama...: %55
Müzik.........: %80
Grafik........: Kötü
Dizayn........:%12
Genel.........: %20
Bence.........: Tekkno sevenler biyerden bulsun.
Sistem Raporu.: Maalesef test ettiğim her makinada çalıştı (A500,A1200/30). Ama demonun sonundaki animasyon, fast hafızasız A1200'lerde çalışmıyor (hatasında bile meymenet yok!)











DANE

İşte yine Kefrens. Sanırım bu aralar sıkı bir proje peşindeler, çünkü bu demo, piyasayı oyalamak için yapılmış kısacık bir demo.

Herşeyden önce girişin mükemmel olduğunu söylemeliyim. Ekranlar oynuyor, renkler değişiyor, isimler gelip gidiyor, müzik harika, herşey harika (oralarda biryerlerde, işini bilen insanların var olduğunu bilmek ne güzel!).. İşin garibi, bu demonun müziğini LAXITY yapmış (Laxity, benim bildiğim en başarılı demo programcılarından). Programlama ise VENTION'a ait. Grafikler ise tabii ki R.W.O. tarafından ve muazzam.

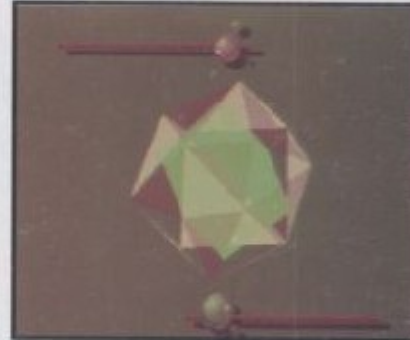


Arada görülen efektler o kadar da fazla değil aslında. Bir Kefrens logosunu bükuyolar falan filan.. Nedense araya iç içe bir glenz bir de küp koymuşlar, ve uzun müddet dönüyor (demodaki tek negatif unsur bu). Sonra arada iyi hesaplanmış iki loop animasyon var. Böyle, bi sürü Kefrens yazısı ekranı doldurmuş, ilerliyolar.. Hoş.

Neykine? Kiminki? Demeye kalmadan demo bir upscroller ile bitiyo. Eee, boyu kısa olan demonun yazısıda kısa olur.. (Detay©)

Programlama...: %70
Müzik.........: %85
Grafik........: %80
Dizayn........:%80
Genel.........: %80
Bence.........: Efendi demo.
Sistem Raporu.: Test ettiğim her makinada çalıştı. (A500,A1200/30)





D.O.S. / ANDROMEDA
*NOSTALJİ DEMOLARI / ALTIN KLASİKLERDEN

Şimdi biraz nostalji. Eski günlere dönüyoruz. Bir zamanlar listelerin tepesinde aylarca kalan bir demoyu tanıtmak istiyorum sizlere. Norveç'in gururu Andromeda'dan D.O.S... Demonun kendisi, ismine uygun bir şekilde DOS üzerinden çalışıyormuş gibi yapıyor. Yani efektler DOS pencereleri üzerinde çalışıyor, yazılar sistem fontu ile yazılıyor, pointer demo boyunca aktif vs... (Ama ne yazık ki demo 1.3 sisteminin pencerelerini kullanmış.)

Herşeyden önce, belirtmeliyim ki bu demonun müzikleri HARİKA! Demoya çok uymuş.Yani mükemmel.

Demoya giriş, güzel bir resmin dos penceresi içine çıkmasıyla başlıyor. Ardından eşşek kadar bir ANDROMEDA yazısı ekrandan içeri giriyor, kıvrılıyor ve ekranda dönmeye başlıyor. Aa, meğer scroller imiş.. (ehu) Frenkçe birtakım yazıların ardından benim şahsen çok beğendiğim bir efekte sıra geliyor, o da ekrandaki üçgen piramitlerin yüzeylerinin sırasıyla patlaması. Çok harika yani, takdir ettim.Sen otur, o kadar poligonu hesapla, patlat, çevir.. ühüü.. Uzun iş.. Valla helal olsun.

Hoş bişey de, dos penceresinin içinden bir yolun çıkması, ve bu yol üzerinden hoplaya zıplaya bi sürü topun dışarı çıkması. Ne gader sembolig,ne gader gözel..

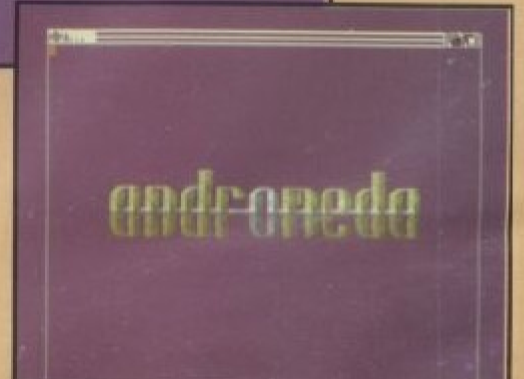
Sonunda amcamlar dos ekranından sıkılıyolar, o ekranı da patlatıyolar.. Sonra demonun ikinci gısmısı geliyo. Bu kısımda ise bir raytraced animasyon, 45 derece yan yatmış ve sallanan bir upscroller, ve birtakım glenz vektör türevleri var. (Bu demo, glenz vektörün kullanıldığı ilk demolardandır.) Sonunda da yumuşak bir müzik ile endpart karşınıza geliyor. Altın bir klasik olan bu demoyu görmenizde fayda var. (Müzik muhteşem!)

Programlama...: %90
Müzik.........: %98
Grafik........: %90
Dizayn........:%89
Genel.........: %96
Bence.........: Alın,ve arşivleyin.
Sistem Raporu.: Test ettiğim her makinada çalıştı. (A500,A1200/30)









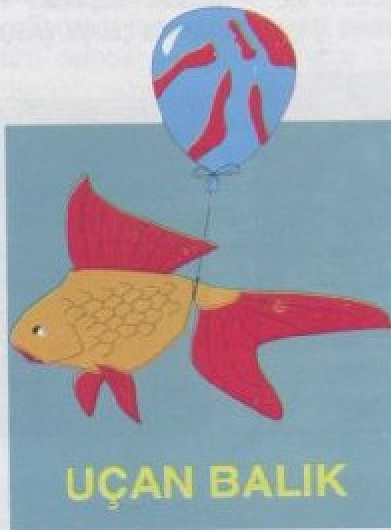
NE
KİM
NEREDE
YENİ
ÖNCE
SONRA

İNEXESİ

Merhaba,

Bu ay da sadece Uçan Balık köşesi ile sizlerle birlikteyiz. Gerçi dergide esen değişim rüzgarları sonucunda belkide sonkez olacak. Bunu ancak gelecek ayki dergide anlayacaksınız.

Bu arada balık kardeşte İngiltere'ye gitti ya artık "şurası şöyle, burası böyle..." gibi yazılar yazmaya başladı. Sanırım bizleri özendirmeye çalışıyor. Neyse canım sayın bayan sizler için uğraşıp yazmış birzahmet okuyuverin. Görüşmek üzere (belkide) hoşçakalın. Bilgisayar ve yükselen değerlerden öte hayatınızda birazcıkda olsa 7.sanata zaman ayırabilmeniz dileğiyle.



WARNER BROS.'DA İLK SEYİR

"Demolition Man" filminin galasını seyretmek için bilet gişelerinin önündeki upuzun kuyruğun sonunda sıranın bana gelişini sabırla beklemekteyim. İşte dört katlı, sekiz salon kapasitesine sahip, böyle yerleri ilk gören gözlerimin inanamadığı büyüleyici WB sinemasındayım şimdi. Yürüyen merdivenlerle yürümeden çıktığımız üçüncü katta, sinemanın kamberi, patlamış mısır almak için bir kuyruğun daha sonuna geçiyorum. Elimde mi, ağzımda mı, bunun ayrımına varamıyacak kadar hızlı yediğim patlamış mısırımla oturuyorum rahat koltuğuma. Artık hazırım 21. yüzyılın dünyasına..

DEMOLITION MAN

Yönetmen: Marco Brambilla

Oyuncular: Sylvester Stallone, Wesley Snipes, Lori Petty, Melinda Dillon.

Yıl 1996, John Sparton (Sylvester Stallone), dönemin gözüpek polislerinden birisi, Simon Phoeniz (Wesley Snipes) ise gözü dönmüş bir suçlu. Bu ikisinin çatışmasından dolayı birçok kişi ölür ve her ikisi de suçlu bulunarak -o dönemde ölüm cezası ya da bildiğimiz demir parmaklıklı hapishaneler yok- cezaları süresince özel bir yöntemle dondurulurlar. 2032 yılında Phoenix buzlu hücresinden çıkartılır ve kanlı bir biçimde kaçmanın yolunu bularak etrafa dehşet saçmaya başlar. Dönemin polis teşkilatı onunla başedemeyeceğini anlayınca Sporton'u şartlı tahliye ederler. Daha doğrusu şartlı buzları çözülür. Birçok şey değişmiştir 2032 yılında, insanlar birbirleriyle temas etmezler, seks yaparken bile. (Bence mahsuru yok, o tarihte ben 70 yaş civarında olacağım zaten -CAN) Küfretmek yasaktır, arabalar, evler, herbirşey değişmiştir yani. Değişmeyen şey, politik oyunlar ve çaresiz yoksul kesimdir.

Komedi filmlerindeki başarısızlıklarının ardından "Cliffhanger" ile eski şöhretine kavuşan Stallone bu filmde de alışık olduğumuz tipte bir karakter çiziyor. En kahraman kahraman, yoksulların dostu, son noktayı koyan. Bu bağlamda filmin sonucunu tahmin edebiliyorsunuz, değil mi?

Film çok kabarık bir bütçe ile gerçekleştirilmiş. Kırk yıl sonrasının dünyasını, tipik Amerika standardının kahramanını ve mutlu sonu bünyesinde birleştiren bu film gördüğü yoğun ilgiyle bütçeyi ikiye katlayacak gibi gözüküyor.

Demolition Man, hiç sıkılmadan izlenebilen kavgalı ve çok kanlı bir film. Aralarında Sting'in de bulunduğu (iğrenç bir parça ile-Ed.) birçok sanatçı da müzikleriyle yapıma katkıda bulunmuşlar.

"Film iki yönlü bir sokaktır. Siz birşey getirirsiniz, seyirci birşey getirir. Sonuç bu ikisinin karşılaşmasından doğar (Barner Conner). Tek sokaklı bir film Demolition Man. Hoşca vakit geçirmek için.

Film tanıtımı bu kadar. Güzel, demek ki şimdi sizlerin belirlediği ilk 10 filmin tanıtımına geçebilirim.

1- JURASSIC PARK (Harbi!)
2- BRAM STOCKER'S DRACULA (Muhteşem efektler..)
3- TERMINATOR II (Bayaa bayaa iyi!)
4- HOT SHOTS I (Bu çok komik!)
5- ALIENS III (Whoops!)
6- LETHAL WEAPON II (Hiç de fena değil)
7- INIDANA JONES III (Macera?)
8- ÖLÜ OZANLAR DERNEĞİ (Biraz da gözyaşı)
9- HAYVAN MEZARLIĞI I (Annee!)
10- AMERIKALI (Türk sinemasından selamlar!)

Bu sıralamayı belirlemede katkıda bulunan mektupçu dostlara kucak dolusu teşekkürler. (Sıralamadaki parantez içindeki eklemelerden bazıları MUDER'den alınma. Ayrıca selamlar!)

Bu listenin oluşturulmasında çok sevindirici bir sonuç çıktı ki, o da Türk filmlerine -listenin sonlarında da olsa- gösterilen ilgiydi. Bunu fırsat bilerek not etmeden geçemiyeceğim: 25-28 Kasım tarihleri arasında Londra'da Türk film festivali düzenlendi. Türk insanının da yaratılmak istenen kötü imajın tersine, sanat adına, 7. sanat kabul edilen sinema adına, birşeyler yapabildiğini gösterebilmek amacıyla yapılan bu festivalde yer alan filmler şunlardı: Zıkkımın Kökü, Dönersen Islık Çal, Gizli Yüz, Gölge Oyunu, Devlerin Ölümü, Camdan Kalp, Cazibe Hanımın Gündüz Düşleri, Berlin in Berlin, Düş Gezginleri ve İki Kadın.

Bu arada bu yıl dördüncüsü düzenlenecek olan **Avrupa Film Festivali, Fransa, Belçika, Almanya, İspanya, İtalya ve Türkiye**'nin katılımıyla 6-19 Aralık tarihleri arasında İstanbul'da gerçekleştirilecek. Festivalde 6-11 Aralık tarihleri arası gösterilecek filmleri **İtalyan Kültür Merkezi**'nde, 13-19 Aralık tarihleri arasında gösterilecek filmleri ise **Fransız Kültür Merkezi**'nde, saat 15.30 ve 19.00'da izleyebilirsiniz.

Festivale **Fransa** adına katılacak olan Patrick Grandperret'in yönettiği **"L'Entant Lion-Aslan Çocuk"** 6-9-13 Aralık tarihlerinde gösterilecek. **Belçika** adına katılan, Jean-Jacques Andrien'in yönettiği **"Australia - Avusturalya"**'yı ise 7 ve 14 Aralık günlerinde izleyebilirsiniz. Erden Kıral'ın yönettiği ve Cevat Şakir'in hayatından parçalar sunan **"Mavi Sürgün"** festivale **Almanya** adına katılıyor. Film 8-15 Aralık'da gösterilecek. **İtalya** ise festivale Fiorella İnfascelli'nin yönettiği, **"Soupe de Poisson-Balık Çorbası"** ile katılıyor. Filmin gösterim tarihi 9-16 Aralık arası. 10-17 Aralık tarihleri arasında ise **İspanyol yapımı "El Bosque Animado-Yaşayan Orman"**'ı izleyebilirsiniz. **Türkiye** adına katılan Memduh Ün'ün yönettiği **"Zıkkımın Kökü"** ise 11-18 Aralık tarihleri arasında izlenebilir.

Bu iş bu kadar. Gelecek ay görüşmek üzere.. Unutmayın, mektuplarınızı bekliyorum! Kucak dolusu sevgiler.. (Fax'ın sonundaki not senin için de geçerli-CAN)

NİLGÜN ÖZDAL

PK 148 06660
KÜCÜKESAT ANKARA


GÜVEN COMPUTER

ALO AMIGA

AYIN KILLARI PART DUE (2)

Soğuk bir Aralık sabahı Celal gülerek dergiye girdi: "Allahım, bu ne mutluluk, sonunda dergiyi aybaşında çıkartabildik! Ne mutlu dergiyi ayın başında çıkarabiliyorum diyene." dedi. Bak Celalcim, yavrucum, ben editörün, zeki, çevik, ahlaklısını ama özellikle zeki olanını severim, hayallerini yıkmak istemem ama dergi dediğin, kapağında yazılı olan ayın başında çıkarılır canım. Mesela üstünde Kasım yazıyosa, o dergiyi Kasım'ın başında çıkartmak gerekir. Kasım dergisini Aralık'ın başınca çıkarmanın hiç bi anlamı yoktur. Bu iyi bişey olmamakla beraber, üstüne üstlük kötü bişiydir. Bunu sana ben mi öğreticem? Eşşek kadar editör oldun be yavrum. Göster bakiim pipini amcalara...

Yav, hepiniz haklısınız, ne diyim, özür diledik. İşşallah yakında bu derginin gecikmesi meselesi bi düzene sokulucak. Yoksa ben n'aparım? Cin okurumuz (Bkz.Kasım sayısı, bu köşe) işini gücünü bırakıp bana çarşaf gibi mektuplar yazmaya başlar sonra. Cinimizi üzmek istemeyiz, dii mi ama?

Geçen sayıdaki Ayın Kılları konusu bayaa hoş oldu, insanlar içini falan cöküyo, rahatlıyo. Bu ayın kılları daha bi kıl. Kim bilir, belki bi dahaki ay biraz daha yer ayırmak durumunda kalabiliriz bu kıl, tüy konusuna. Hemen bu ayımızın kıllarına geçelim.

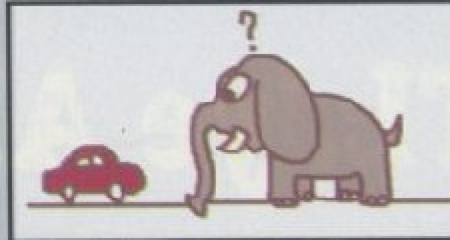
1. Bu ayın bir numaralı kılı 'Yılbaşında n'aapıyosun?' sorusu. Ya, sanane kardeşim ya, n'aapıyosam yapıyorum. Belki 15-20 bar dolaşırım, zıbarana kadar içerim, belki evimde otururum, kestane patlatıp dansöz seyrederim. Herkes birbirine aynı soruyu niye sorup duruyo ya? Hem niye kimse birbirine "kurban bayramında n'aapıyosun?", "29 Ekim Cumhuriyet Bayramında n'aapıyosun?" diye sormaz da herkesi yılbaşı bu kadar çok ilgilendirir? Ne o öle gavur icadı?...

2. Neden otobüslerde ön sıralar hep harp malullerine ait olur? Malul ne demektir? Kim, harp malulu olduğunu, nasıl ispat edecektir? Savaştan sonra yaralılar hangi merciye gidip harp malulu belgesi alacaklar? Ya da, adam savaş sırasında mesela eşşekten düşüp kolunu kırsa da, sonra harp malulu belgesi verilen kuruluşa gidip 'Ben savaşta yaralandım, bana belgemi verin' diye tuttursa, gerçekten harp malulu olup olmadığı nasıl kanıtlanacak? Adamın savaşa girip girmediğini gözünden anlayan yetkililer var mı? vs. vs. Buna bir çözüm bulunsun...

3. Geçen sayıdaki cin okurun eleştirilerine de tepkiler gelmiş. Böylece cinimiz bu ay da kıllık konusunca hakettiği yeri söke söke almış: Ya, bu cin okur da kimin nesi? Reklamsız basın mı olur be kardeşim. Hem sen bizim adımıza niye konuşuyon? Belki bizim canımız dergide Aygaz reklamı görmek istiyo. Ayrıca ben tek zımbalı Amiga dergilerine bayılırım. Hem Levis 7. zımbayı bilmemne sebepten dolayı kaldırıyo... Düşün bi, okurun biri Amerika'da bi çölde, ateşin önünde Amiga dergisiyle resim çektirirken 2. zımbanın ateşte ısınması sebebiyle şeyini yakarsa sorumlusu kim olucak? Onun için dergi tek zımbalıyken daha emniyetli... Bu güzel yorum için Cüneyt Savaş'ı öpüyorum...

4. Niye hep ilaçların üstünde 'Çocukların erişemeyeceği yerde saklayınız.' yazar? "Çocukların erişemeyeceği yer" neresidir? Böyle bir garantisi olan yer var mıdır? Normal boyutlarda 6-7 yaşında bir çocuk, yine normal boyutlarda yetişkin bir insanın erişebileceği bir yere, altına bir sandalye koyarak rahatlıkla erişebilir. Peki daha daha yükseklere konulursa, oraya yetişkinler nasıl erişecektir?

5. 'Beş fil bir arabaya nasıl biner' gibi bilmeceler üreten hıyarlar neden daha yararlı işlerle uğraşmamışlar? Zamanları mı çokmuş, yoksa gerizekalı mıymışlar? Bu soruların cevaplarını düşünenler kafalarını daha başka şeyler için çalıştırsalar şimdiye kadar Avrupa Topluluğu'na giremez miydik?

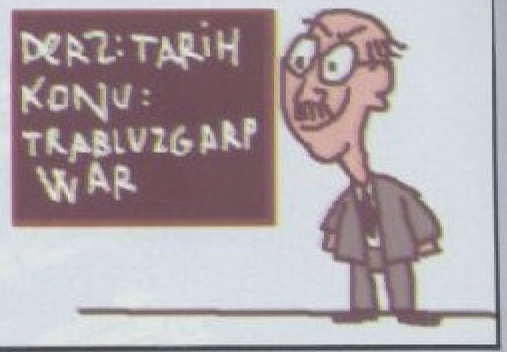


6. Beş fil bir arabaya nasıl biner yaa?... Kıl oldum...



MASTER GEORGE

7. Kapıcılar niye hep 'bilmemne efendi' diye çağırılır? Amerika'da "kapıcı" kavramı var mıdır? Eğer var olsaydı, örneğin 'George' isimli bir kapıcıyı da onlar 'Master George' olarak mı çağırırlardı?



8. Liselerde yıllardır okutulan tarih kitaplarını kimler yazar? Yazdıkları şeyleri nerden biliyorlardır? Mesela Trablusgarp meydan muharebesini Türklerin kazandığı ne malum? Ya derslerden sonra bütün tarih hocaları toplanıp 'Ulan bu yeni nesil de pek aptal, gene kafaladık kerizleri' diye sabahlara kadar gülüp eğleniyolarsa? Bunun hesabını verecek kimse var mıdır?



9. Neden "keçi sakal" var da "kedi bıyık" yok?



10. Benim düşünecek daha önemli şeylerim yok mu? Yoksa ben paranoyak mıyım?

Bu ay beni kıl eden, kafamı kurcalayan konular bu kadar. Şimdi no.sunu hatırlayamadığım sayılardan birinde, aylık bir derginin ayın ortasında değil de başında çıkması gerektiğini açıklamaya çalışmıştım. Fakat derginin başında oturan kardeşler, bunu yanlış anlamış, Kasım dergisi Aralık başında çıktı. Bu nedenle elime mektup geçmesi için aranızdan bazılarınınmüneccim sıfatına sahip olmaları gerekyo ki, neler yazıcağımı önceden bilip de bana mektup yollamış olabilin. Netekim, elime çok az mektup geçti, sonuç olarak sizin kılarınızda bi dahaki sayıya. Yazımı burda bitiriyorum. Seromoniye gerek yok....

MERT TÜNAY

OKAN 'da NELER Mİ VAR ?

AMIGA 'lar,
PC 'ler,
Sarf Malzemeleri,
Çevre Birimleri,
Disket Kutuları,
Disketler,
Jetonlu AMIGA ve Commodore Oyunları,
En son AMIGA, Commodore ve PC Oyunları,
Game Boy,
Atari Oyunları.

İMALATIMIZ

- 1 YIL GARANTİLİ 512 KB RAM Kartları
- C 64 Adaptörü
- C 64 Kafa Ayar Kartuşu
- C 64 TV Ara Kablo
- AMIGA SCART KABLO
- C 64 COPY BOARD

Neler yok ki ! Okan Bilgisayar 'da herşey var. PC 'sinden tutunda AMIGA 'sına kadar her şey var. İmalatını OKAN 'ın yaptığı Ram Kartları, Garantili ve Parça iadeli Tamir-Bakım servisi, PC Paket Programları, Video - Monitör ara kabloları, AMIGA 500 Plus için 1 MB Ram Chip Kartları ve sonra Amiga Kampanyaları var. Ve bunlar yetmiyormuş gibi bir de TV istasyonlarına Bilgisayar Sistemi kuruyorlar iyi mi ! En iyisi bir işi yapmadan önce siz OKAN 'a bir uğrayın.

VİDEO - MONİTÖR Ara Kablosu

TV İstasyonlarına Bilgisayar Sistemi Kurulur

AMIGA 500 'ü Getir AMIGA 1200 'ü Götür

A500 Plus için 1 MB Chip Ram Kartı

BU KUPONU GAMA ŞUBEMİZE GETİRENE

AMIGA OYUNU 5.000 TL.

IBM - PC Oyunu 15.000 TL.

GARANTİLİ ve PARÇA İADELİ TAMİR - BAKIM SERVİSİMİZ HİZMETİNİZDEDİR.

PC PAKET PROGRAMLARI LİSTESİ

Stok - Cari
Sipariş - Adres Etiket Programları
Çok Kullanıcılı Kooperatif Üye Takip Programı
Çok Kullanıcılı İhaleye Hazırlık ve Teklif Hazırlama Programı



okan COMPUTER CENTER TİCARET VE SANAYİ LTD. ŞTİ. 1
Karanfil Sokak No: 3/10
Kızılay - ANKARA
Tel: (312) 431 08 98
Fax: (312) 434 59 03



okan COMPUTER CENTER TİCARET VE SANAYİ LTD. ŞTİ. 2
GAMA İş Merkezi No: 52
Kızılay - ANKARA
Tel: (312) 425 68 39

ALFA
Nispetiye Cad. Ata Ap. No: 3/F
Levent - İSTANBUL
Tel: (212) 280 14 97
Fax: (212) 278 90 30

AMOS PRO

Hepinizi saygıyla selamlıyorum, sevgili Amos delileri.

Bu yılın da sonu geldi. Yine klasik ve zırva yılbaşı işkence programları bir iki gün ekranları işgal edecek. Eskiden bir televizyon ve daha az zırvalık vardı. Şimdi hepsi birbiriyle yarışırcasına zırvalamakta, ençok saçmalayan kendini en iyi zannediyor. Eh! Nediyim, Tanrı akıl fikir versin. Gelecek yıl hepinize mutluluklar getirsin diyeceğim, ama getirmeyecek, bu yüzden gelecek yıl size getirebildiği kadar az üzüntü ve sıkıntı getirsin diyorum.

Bu iç sıkan güzel girişten sonra gene Amos üzerine geyiklemeye başlıyorum. Sizlerden bir iki mektup aldım ve sevindirik oldum. Sorularınıza birazdan deyineceğim. Şimdi nihayet elime geçen **AMOS PRO 2.0**'dan bahsetmek istiyorum.

Bir kere Amos Pro 2.00'ı piyasada aramayın, kesinlikle bulamazsınız. Bir de cahil ve abes sorularla moralinizi bozarlar. (Amos mu ? Ne o ? Program mı ? Amiga'da mı ? Pc'de mi ? Strateji versek ? Börek yer misin ? vb.). Amos Pro 2.0, bu günlerde moda olduğu üzere, 1.00'ın belli dosyalarını değiştirerek (**update**) çalışır hale geliyor. Yani, elinizde Amos 1.00 yoksa 2.00 da yok demektir.

Peki, 2.00'da neler olmuş? En önemlisi, **AGA** makinalarda çalışıyor. Ama bu özelliklik de kandırmacadan ibaret, **AGA** özelliklerini kullanmadan AGA'da çalışıyor. Aynen **Blitz Basic** gibi. Bir ara Blitz Basic'den de bahsedeceğim. **Amiga Format** ve bazı garip dergiler öve öve bitirememişler. Açıkçası, o da AGA özelliklerini kullanmadan AGA'da çalışanlardan. Bir sürüde garipliği ve kullanışsız özelliği var.

Amos Pro 2.00'da,Amos Pro 1.00'da bulunan bir sürü hata da halledilmiş. Artık değişken değerleri bozulmadan işlem yapabilmekte. Hata listesinde verilen örneği aynen yazıyorum, belki daha önceden sizde karşılaşmışsınızdır Mutlu olun halletmişler.

```
A$=String$("a",5)
B$=A$
Left(A$,1)="B"
Print A$
Print B$
Amos Pro 1.00:
  Baaaa
  Baaaa
Amos Pro 2.00:
Baaaa
aaaaa
```

Önemli diğer bir gelişme de ***ERR$*** fonksiyonunun düzeltilmiş olması. Eski versiyon bazı durumlarda alakasız hata mesajları geri göndermekteydi. Şimdi gerçek hata mesajlarını yakalabilirsiniz.

Hata listesi uzayıp gitmekte, ufak tefek bir sürü hata halledilmiş. Belkide şimdiye kadar hiç biriyle karşılaşmadınız, ama halledilmiş olmaları güzel. Amos'u çalıştırıp HELP tuşuna bastığınızda yapılan tüm yenilikleri ve halledilen hataları liste halinde görebilirsiniz.

Amos 2.00 update 3 diskten oluşuyor. İlk disk sadece Amos Pro 2.00'a sahip olmanızı sağlıyor. Diğer iki disk ise **AMOS PRO. 2.00 COMPILER**. Compiler sadece versiyon 2.00'da çalışmakta. Test programlarında yazdığına göre Amos 1.35 Compiler'a göre %100 ile %180 daha hızlı çalışmakta. Örnek programlardan birini Compile ettim. Normal bir A1200'de 40 kadar bob'u tek Frame'de (tek ekran taramasında) hareket ettirebilmekte. Açıkçası etkilendim.

Amos Pro ile ilgili son haber yine Amos Help içinden. Yazdığına göre bu sene sonlarında AGA versiyonu piyasaya çıkacakmış. Bekliyoruz.

OKUR MEKTUPLARI

Ve şimdi de mektuplarınız. İlk olarak şimdiye kadar aldığım en şirin mektuba değinmek istiyorum. Mektup **Levent ÖZER** imzalı. Bir sürü soru sormuş, işte cevapları.

Amos'ta data save nasıl gerçekleştiriliyor?

Sanırım data save deyiminden kastın dosyalama işlemleri. KGB'nin sana verdiği cevap da tamamen hammal bir yöntemi içeriyor. Dosyalama yapmak için **Bload** ve **Bsave** komutlarını kullanmak sana büyük işkenceler çektirir. Dosya açmak ve işlemek için standart Basic komutlarının tamamı Amos komut setinde de yeralmakta.

Klasik Basic iki tip dosya erişimine izin vermekte. Sıralı (Sequential) ve Rastgele (Random) erişimli dosyalar. İlk olarak aralarındaki farkı anlatmam gerekiyor. Sıralı erişimli dosyalarda dosya içindeki kayıtlara isteciğin anda erişemezsin. Örneğin, 100. kayıt nodaki bilgiye erişebilmek için dosya başından itibaren 100 kayıdı sırayla okuman gerekir. Aynı kural yazma işlemi için de geçerlidir. Bu dezavantajı yüzünden, kayıtlar arasında sürekli gezmeyi ve rastgele herhangi birine erişmeyi gerektiren programlarda sıralı dosyalar kullanılmaz. Bu dosya türü daha çok tüm kayıtlara erişmeyi gerektiren yerlerde kullanılır. Örneğin, herhangi bir programın konfigurasyon dosyası sıralı erişimli dosya olarak açılabilir. Program çalıştığında bir kez okunur ve program ile ilgili ayarlamalar yapılır. Ve her değişiklik yapıldığında da dosyayı yeniden yazarsınız. Oyunların Hi-Score listeleri de bu şekilde tutulabilir. Aynı zamanda sistemin kullandığı StartUp-Sequence dosyası da sıralı erişim dosyalardandır.

Ayrıca sıralı erişilen dosyalar açılırken, sadece yazma veya sadece okuma işlemlerini yapabilecek şekilde açılabilirler. Rastgele erişimli dosyaların ise böyle sorunları yoktur.

Sıralı erişilen dosyalara istediğiniz tipte bilgi yazabilirsiniz (Nümerik, AlfaNümerik). Rastgele erişimli dosyalar ise sadece AlfaNümerik bilgi yazmanıza izin verirler.

Sıralı erişilen dosyaların demin bahsettiğim dezavantajlarına rağmen kolay kullanılır olmaları, bazı durumlarda rastgele erişimli dosyalar yerine tercih edilmelerine sebeptir. İşte sıralı erişim dosya komutları.

Open Out Dosyano,Dosyaismi$

Bu komut sıfırdan dosya yaratmak yada açılmış bir dosya içindeki tüm kayıtları silmek için kullanılır. Bu yüzden biraz dikkatli olmanızı tavsiye ederim. Eğer içinde kayıt bulunan bir dosyayı bu şekilde açarsanız tüm kayıtlarınızasıkı bir hoşçakal çekin, çünkü onları geri gelmeyecek şekilde sildiniz.

Komut parametreleri ise oldukça kolay. Dosya no, açtığınız dosyaya vereceğiniz numara. Yazma işlemlerini bu numarayı parametre olarak verip, yapacaksınız. Dosya erişiminiz ne olursa olsun, açtığınız dosyaya bir no vermek zorundasınız.

Dosyaismi$'da dosyanın tüm Path'i ile birlikte ismini verdiğiniz parametredir.

Örnek:

Open Out 1,"Work:Dosyalar/RahmiMerdiven.data"

veya

Dosya$="Work:Dosyalar/RahmiMerdiven.data"

Open Out 1,dosya$

Her iki kullanımda Work Drive'ı içindeki Dosyalar çekmecesinden (Directory) **RahmiMerdiven.Data** adlı dosyayı açarmaya yarar. Ve dosya nosu olarak 1'i kullanırlar. Dosya ismi içindeki büyük veya küçük harf kullanımı, herhangi bir değişikliğe yolaçmaz.

Append Dosyano,Dosyaismi$

Open Out komutundan tek farkı önceden yaratılmış bir dosyayı açarken içindeki kayıtları silmez. Eğer verdiğiniz isimde bir dosya diskte mevcut değilse, dosyayı yaratır. Paremetre kullanımı tamemen Open Out komutunda olduğu gibidir.

Open Out ve Append komutları herhangi bir dosyayı sadece yazma işlemi için açabilirler.

Print# DosyaNo,Değişkenler
Yazma işlemi için açılmış bir dosyaya bilgi aktarmak için kullanılır.

Örnek:

```
Open Out 1,"Work:Dosyalar/RahmiMerdiven.data"
A$="Sandal fiyatları : "
fiyat=10000
kdv#=0.10
Print# 1,A$
Print# 1,"--------------- "
Print#1,fiyat
Print# 1,"Kdv oranları : "
Print# 1,Kdv#
Close 1
```

RahmiMerdiven data dosyasının içi :

(1) Sandal Fiyatları
(2) --------------
(3) 10000
(4) Kdv Oranları :
(5) 0.10

Not: Parantez içindeki sayılar kayıt nosunu gösterir. Gerçekte dosya içinde bu numaralar yoktur.

Open In DosyaNo,Dosyaİsmi$
Herhangi bir dosyayı, okuma işlemi yapmak için açar. Ortalıkta verdiğiniz isimde bir dosya yoksa, acımadan hata verir.

Input# DosyaNo,Değişkenler
Dosyadan, değişkenler içine değer okumak için kullanılır.
Örnek:

```
Open In 1,"Work:Dosyalar/RahmiMerdiven.data"
Input#1,A$,B$
Print a$;"-";b$
Close
```

Dosya içi:
(1)"Orhan Bahtiyar","Mavi Pasta","Hıdır Lüle"
Sonuç (Ekranda görünen):
Orhan Bahtiyar - Mavi Pasta

Line Input# DosyaNo,Değişken
Input# komutundan farklı olan tek yanı, Input komutunun virgül işaretini ayraç olarak tanıması. Bu sayede aynı kayıtno içinden iki farklı bilgiyi farklı değişkenler içinde okuyabilirsiniz. Line Input ise satır içinde herhangi bir ayıraç kullanmadan, o kayıt no içindeki tüm bilgiyi tek değişkenin içine okur.
Yani bir önceki örnekte Input# yerine Line Input# kullanırsanız A$ içine *Orhan Bahtiyar Mavi Pasta* değeri gelecektir.

Close DosyaNo
Dosya No ile açılan dosyayı kapatır. Eğer dosyano verilmez ise açık olan tüm dosyaları kapatır.

Amos dışında, Basic kullanmış ve dosyalama ile Basic ortamında uğraşmış olanlar için ufak bir uyarı yapmak istiyorum. Amos, inatla, şimdiye kadar standart olmuş herşeyle uyumsuz olmak için elinden geleni yapan bir dil. Dosyalama konusunda klasik Basic'le Amos arasındaki en büyük uyumsuzluk, aşağıdaki programda karşımıza çıkıyor.

```
Open Out 1,"Work:Dosyalar/RahmiMerdiven.data"
    Print#1,"+++ ";"*****
    Close 1
Open In 1,"Work:Dosyalar/RahmiMerdiven.data"
Input#1,a$
Print a$
Close 1
```

	Standart	Amos
	--------------	--------------
A$	+++	+++ ***

Gördüğünüz gibi Amos'ta aynı kayıt içine iki farklı değer atsanızda, çıkarken her ikiside aynı değişkenin içinde gelmekte. Büyük saçmalık. Nedeni belirsiz. Sanırım, François Lionet Amos'u yazarken bir yerden sonra sıkılmış ve bazı şeyleri atlamış. Neyse şimdi sıra rastgele erişim dosyalarında. İşte komutları:

Open Random DosyaNo,Dosyaİsmi$
Random dosyaların sıralı dosyalardan farklı olan yönlerini biliyorsunuz. Random dosya açmak için tek komut var. Bu komut sıralı dosya açma komutlarının hepsinin özelliklerini kapsamakta. Dosya ismi ile verilen dosya diskte mevcut değilse, verilen komut ile dosya yaratılır. Bu komut ile dosya hem yazma hem de okuma modunda açılmış olur. Parametreler ise önceki kullanımdan farklı bir kullanıma sahip değil.

Field DosyaNo,uzunluk **As** değişken$,uzunluk **As** değişken$,...
Rastgele erişimli bir dosya açtığınızda, okuma ve yazma işlemleri için kullanacağınız değişkenleri de önceden belirlemek zorundasınız. Yani dosya içinden farklı yerlerde farklı değişkenlerin içine değer okuyamazsınız. Field komutu bu değişkenleri tanımlamanızı sağlayan komuttur. Kullanılışını örnekle açıklamak istiyorum.
Örnek:

```
Open Random 1,"Work:Dosyalar/RahmiMerdiven.data"
Field 1,30 As Lale$,10 As Zambak$,15 As Klasor$
```

Dosya değişkenlerinin nasıl tanımlandığını sanırım anlatabildim. Örnekteki dosyanın her kayıdın uzunluğu 55 byte olacaktır. Bunu, Field komutundaki değişken uzunluklarını toplayarak hesaplayabilirsiniz. Değişkenler Field içinde tanımlandıklarından daha uzun değerleri dosyaya yazamazlar. Yani 30 uzunluğundaki bir değişkene, 60 uzunluğunda bir değer atarsanız, dosyaya bu değişkenin ilk 30 karakteri atılır.
Değişkenlere değer atama işlemi normal değişkenlere değer atama işleminden farklı değil. Yani, Lale$="Ahmet Ciğer" tanımlaması geçerli kullanımdır.

Get Dosyano,KayıtNo
Get komutu, sıralı dosyalardaki Input# komutuna karşılık gelir. Verilen KayıtNo'daki değerleri, Field ile belirtilen değişkenlerin içine okur. Eğer verilen kayıtno, dosya içindeki kayıt sayısından fazla ise değişkenlere boş değer (NULL) atılır.

Put DosyaNo,KayıtNo
Bu komut da dosyaya bilgi yazmak için kullanılır. Biraz örnekliyelim.

```
Open Random 1,"Work:Dosyalar/RahmiMerdiven.data"
Field 1,30 As Lale$,10 As Zambak$,15 As Klasor$
Cls
Input "Ilk değer   : ";Lale$
Input "Ikinci değer : ";Zambak$
Input "Ucuncu değer : ";Klasor$
Put 1,1
Get 1,1
Print Lale$
Print Zambak$
Print Klasor$
Close 1
```

=Lof (Dosyano)

DosyaNo ile verilen dosyanın uzunluğunu verir. Bu uzunluk Byte cinsindendir. Bu komut sayesinde Random dosyanızda kaç kayıt bulunduğunu öğrenebilirsiniz.

Örnek:

```
Open Random 1,"Work:Dosyalar/RahmiMerdiven.data"
Field 1,30 As Laie$,10 As Zambak$,15 As Klasor$
Uzunluk=Lof(1)/55
Print "Kayıt sayısı : "; Uzunluk
Close
```

Evet ilk sorunu uzun uzun cevapladım. Sanırım pek çok okuyucumuz için faydalı olmuştur. Anlamadığınız bir yer varsa dergiye başvurabilirsiniz. Şimdi diğer sorular:

*Eğer iyi bir program yaparsam **Manyetik Paket**'te yayınlanır mı?*

Yayınlanır.

Gönderdiğim diske takvim programı yazar mısın?

Hayır. Hiç vaktim yok.

Neden dergide yayınladığınprogramları Fold etmiyorsun?

Dergide yayınladığım Procedure'leri Fold edersem, okuyucular nasıl kendi bilgisayarlarında bu programları yazarlar? Herhalde dergi sayfası üzerine gelip F9'a basarlarsa UnFold olmaz. Sanırım... Yani, bilmem ki... Bir denesek mi? Yok...Yok...Olmaz.

Yaptığım menajerlik oyununda, oyuncular takım gücünü nasıl etkilerler ?

İyi etkilerler.

Diğer bir mektup da **Salih KATIRCI**'dan.

Object hazırlayıp programlarımda nasıl kullanırım?

Object teriminden Bob ve Sprite'ları kastettiğini düşünerek sorunu cevaplıyorum.

Çizdiğin objeleri SpriteX yardımıyla kesip diske kaydedersin. Kaydettiğin dosya bir Amos Bank'ıdır. Bu Bank'ı, 1 nolu banka Load komutuyla yükle (Load "dosyaİsmi",1). Artık objelerini kullanabilirsin.

Mektup... Ha...Ha...Ha... Bir mektup daha. İmza **Fatih ŞAHİN**.

Sevgili Fatih gönderdiğin programlar için teşekkürler. Okuyucuların ilgisini, diğer programlarına göre daha çok çekeceğini düşündüğüm, DualPlayfield örneğini hatalarından arındırarak Manyetik Paket içinde yayınladım. Umarım Manyetik Paket alıyorsundur. Programın üzerindeki değişiklikleri görmeni isterim.

Fatih, mektubunda köşemle ilgili çeşitli eleştirilerde bulunmuş. Mektubun bu kısımlarını aynen yayınlıyorum.

-'*Şu ana kadar okuduğum dergilerden gördüğüm kadarıyla okuyucu, yazarınkinden daha çok kendinden de birşeyler bulduğu yayınlara daha çok ilgi gösteriyor... Eğer okuyuculardan daha çok program gelirse Amos köşesini dergiden çıkarıp ofset baskı olarak dergide ayrı bir ek haline getirebiliriz. Derginin maliyeti artmış olacak ama diğerleri ne düşünür bilmiyorum, ben bu dergiye 30.000 lira vermek yerine sayfa sayısı ve fiyatı iki kat artmış bir dergi okumayı tercih ederim.*'

Okuyucu, yazar ilişkisi hakkındaki görüşlerine tamamen katılıyorum. Baştan beri yazılarımı takip edenler bilirler her yazımda, bana mektup yollayın, programlar hakkınca fikirlerinizi belirtin, haberleşelim yahu demişimdir. Ama okuyucular sağolsunlar, pek mektup göndermediler. Belkide millet yazacak birşey bulamıyordur diye düşündüm, büyük bir programa başlayayım dedim. Yine çok az mektup geldi. Mektup yazanların ve program gönderenlerin hakkını yememek lazım hepsine tekrar teşekkürler. Zaten gelen mektupların tamamını dergide yayınladım. **EFEKT** için rutin gönderenlerin (sadece **Uğur Yıldırım**) programlarını rutinlerimin içine ekledim. Yani gelen hiçbirşey ziyan edilmedi. Ama ne yapayım kader. Teknik yazar olmak zor birşey. Herzaman az mektup ve soru gelir. Yani isim vermek istemiyorum, milletin köşesine (*Arka Kapı*. Nasıl isimse bu. Bari **Çatı Katı** deseydik.) ansiklopedi çıkaracak kadar mektup gelir. bana gelen mektuplarla Cin Ali hikayesi bile çıkarılamaz. Neyse, hiç kimsenin derdi yok herhalde.

Köşeyi ayrı bir ek halinde çıkarma fikri güzel fakat mali sorumlu ne düşünür bilmiyorum. Ama daha çok mektup gelirse sayfa sayım artabilir. Artmasada daha çok okuyucuya hitap eden bir köşe haline gelir. Bu tamamen okuyuculara kalmış. Mektup için teşekkürler. Yazışmak isteyenler için Fatih'in adresi ve telefonu.

Fatih ŞAHİN
T.C.D.D. Dispeçer Tesisleri Şefliği
44080 Malatya Tel: 0 422 322 44 91/358

Mektuplarını bekliyorum.

Ve yine o. Belalı adam. Yüzyılın en ilginç, fikir üreten adamı. Onu anlatmaya kelime bulamıyorum, bulmak istemiyorum. Evet. **MUDER.**

Muder'in mektubu gayet uzun. Bir sürü fikirden bahsetmiş. Hiç birine burada değinmeyeceğim, belki aranızda tanıyan vardır, adamı öldürmek falan ister, yani sebep olmayayım. Neyse ilk Muder sorusu; geçen sayılardan birinde alınan bilmem ne reklamında Claudia Şeref kullanılmış. Claudia'nın resmini nereden bulmuşuz.

Muder, o fotoğrafı ben çektim.

İkinci soru Rainbow ile ilgili. Ekranda Rainbow yaratmak şu komutlardan yararlanabilirsin.

Set Rainbow no,renk,uzunluk,R$,G$,B$

No : Rainbow'una vereceğin no. En fazla 4 adet rainbow tanımlama imkanın var. Bu yüzden, No değeri 0 ile 3 arasında olabiliyor.

Renk : Rainbow'un hangi renk üzerinden görüneceği. Bu değer de 0 ile 15 arasında verilebilir. (Normal Amiga sistemi bu şekilde bir kısıtlama getirmez.). Örneğin 2 değerini verip, siyahtan maviye geçiş yapılırsa ekranda 2 nolu renkle boyanmış bölgeler Rainbow'dan etkilenecektir.

Uzunluk : Rainbow işlemi için kaç renkte geçiş yapılacağı bu değer ile belirtilir. Örneğin siyahtan maviye 32 renkte geçiş yapmak istiyorsan bu değer 32 olmalı. Uzunluk için 16 ile 65500 arası değer verebilirsiz.

R$,G$,B$: Bu stringler Rainbow paleti içinde renk geçişinin hangi formüle uygun olarak yapılacağını belirler. Kullanılışı "(Satır,Adım,Sayaç)" şeklindedir.

Satır, aynı rengin kaç satır devam edeceğini, Adım rengin her seferinde kaç artacağı, Sayaç ise arttırma işleminin kaç defa yapılacağını belirler. Örnek vermem gerekiyor. İşte örnek : *Set Rainbow 0,0,16,"","","(4,4,2)*

Bu komut sayesinde 0. renk üzerinden 32 satır uzunluğunda bir Rainbow belirlemiş olursunuz. Satır deyimini Scan line deyimi yerine kullanıyorum.

Renk geçişi mavi tonlaması halinde olacaktır. Mavi $000'dan başlayıp $004'ye kadar gidecektir. Şimdi bunu nasıl hesapladım. Aşağıdaki tablo sizi mutlu eder umarım.

Scan Line	Renk	Scan Line	Renk
1	$000	5	$004
2	$000	6	$004
3	$000	7	$004
4	$000	8	$004

Rainbow no,RenkNo,Y,Uzunluk

Komut Set Rainbow ile tanımlanan Rainbow'un ekranda görünmesini sağlar.

No : Set Rainbow ile tanımlanan Rainbow'un nosu.

Renkno : İlk olarak kaçıncı rengin ekranda gösterileceği.

Y : Rainbow'un başlıyacağı ekran koordinatı. (Pixel cinsinden)

Uzunluk : Kaç Scan Line boyunca rainbow'un basılacağı. Bu değer Set Rainbow ile verilen uzunluktan fazla ise Rainbow ilk değerlerden itibaren yeniden basılmaya başlar.

Yine bitti, belki görüşürüz. Hoşçakalın, yada kalmayın, beni ilgilendirmiyor.

TOLGA KAHRAMAN

AMIGA &



Merhaba... Umarım Amiga sahibi müzisyenler artık yavaş yavaş midinin sırlarını keşfetmeye başlamış, 16 bitlik enstrumanların, touch sensibility'nin keyfini almıştır. Bu sırada dergiye telefon açarak soru soran arkadaşlar olmuş fakat ben bu arkadaşlara yardımcı olamadım. İşlerin yoğunluğu ne yazık ki bu tip karşılıklı konuşmalara izin vermeyecek kadar yoğun. Bu nedenle sorunlarınızı dergiye yazacağınız mektuplarla cevaplamak durumundayım. Üstelik sizin sorunuzun cevabı diğer okuyucuların da sorunlarına yardımcı olabilir. Kışı iyiden iyiye hissetmeye başladığımız bu ev günlerinde yazıya geçen ay kaldığımız yerden devam ediyorum.

MIDI ENSTRUMANLARI

İlk olarak herhangi bir midi enstrumanına sahip olmalıyız. Midi enstrumanından kasıt, daha önce açıklamış olduğum Sound Bank'dan başka bir şey değildir. Seçeceğiniz enstrumanlar çok geniş bir yelpazeden zevkinize ve bütçenize göre sunulmaktadır ama benim de size bir takım tavsiyelerim olacak.

Sampler'lı midi keyboard'lar pahalı olmalarına rağmen gerçekten gerekli cihazlardır. Bu cihazlar bütün elektronik sesleri ve gerçek enstruman (saksafon, keman v.b.) seslerini tatminkar bir şekilde verir. Sentetik seslerle gerçek seslerin kombine kullanımı bestelere yeni kapılar açar ve sonsuz ses yaratma imkanı sağlar. Gerçekten ucuz sayılabilecek **Ensonic Mirage**, size bu imkanları sağlar. Doğal olarak yüksek teknoloji ürünü olan **Emulator III** veya **Kurzwell 250** gibi modeller ise daha pahalı, ama çok daha iyi sonuçlar veren enstrumanlardır.

Aynı zamanda sound modullere de gereksinim duyacaksınız. Herhangi bir sound module, keyboard'a sahip değildir ve midi enstrumanınız ile kombine kullanılarak ses seçeneği ve kapasitesi olarak genişlemenizi sağlar. Sound banklar rack sistemdir ve sisteminize birim olarak istediğiniz kadar eklenebilir. Müzik marketler size gerçekten iyi sonuç veren pek çok seçenek sunmaktadır.

Bundan üç-dört yıl öncesine kadar pek az sound modul múltitimbral özellğine sahipken bugün artık hemen hemen her modul bu özelliği içeriyor. Multitimbral özelliği aynı anda her kanalın ses verebilme kabiliyetidir. **D-20** veya **EPS** modelleri altı ses multitimbral olup aynı anda altı sesi kanallara gönderebilir. 16 ses multitimbral **Proteus** modulü ise aynı anda 16 sesi kanallara verebilmektedir.

Tüm bunlarla beraber gitaristler de midi markette unutulmamışlardır. Geçtiğimiz yıllarda marketlere sürülen Gitar to Midi cihazları gitarın ürettiği analog sesi, digital'e çevirerek hem gitarın alışılmış sesine yeni boyutlar katmış, hem de gitaristin direk bilgisayar ile iletişimini sağlamıştır. Bu modeller; Roland'dan **GR-70, GR700** ve **GR Gitar Serisi, Syntax** ve **JacksonCharvel GTM-6**'dır. Bu seçenekler **Yamaha G-10, Passac Sentient Six, Beetle MIDI Guitar, Zeta Mirror 6, K-Muse Photon Guitar** ve **Valley Arts MB4 MIDI Bass** (evet bascılar için de model söz konusu) ile genişlemiştir.

Gitarisler ile birlikte unutlumayan diğer eleman ise vokalistlerdir. **Fairlight Voice Tracker** ve **IVL Pitch Rider** gibi modellor, vokalistin çıkamadığı tonlara çıkabilmesini, sesini değiştirebilmesini ve detonelikten uzaklaşabilmesine yarar. Nefesli enstrumanlar kullanan müzisyenler ise çok değerli bir avantaja sahiptirler. Bu avantaj **Wind Controll** ya da **Breath Controll** dediğimiz özellik, müzisyenin touch sensibility olgusunu nefesi ile kontrol etmesini sağlayan teknolojidir. **Yamaha'nın WX7, Akai'nin EWI 1000** (trompetcilerin kullanımı için ise **EVI 1000**), **Artisyn'nın SX01** ve **Music Industries Corp.**'dan **Sting** son derece güvenilir cihazlardır.

Aynı zamanda midili bir Drum Machine'e de ihtiyacınız var. Drum Machine'ler sizin tüm davul ihtiyaçlarınızı karşılayacaktır. Hemen hemen tüm sound modullerde davul sesleri seti olmasına rağmen midili bir davul makinası size ses kanallarından en azından 5 tanesini serbest bırakmakla kalmayacak, işi üstadına da devredicektir.

Unutulmaması gereken en önemli konu alacağınız her cihazın mümkün olduğu kadar midi uyumlu olmasıdır. Tüm cihazlarınız problemsiz olarak 16 kanal polifonik özellikte olması gerekir. En azından ideali budur.

MIDI SEQUENCER

Midi stüdyolar ile multitrack tape recorder stüdyolar yani analog stüdyolar mantalite açısından büyük benzerlikler gösterirler. İyi bir midi sequencer, analog stüdyoların yapabildiği tüm işleri yapar. Üç tip midi stüdyo vardır. Bunlar:

1- Add-on
2- Built-in
3- Stand-alone'dur.

Şimdi her tipi teker teker inceleyelim.

1 ADD-ON:

Piyasada bulunabilen ve herkesin çeşitli amaçlar için alıp kullandığı bilgisayarların sequencer görevi aldığı yöntem add-on'dur. Görünüşde sonsuz kanal özelliklerine sahip olan midi sequencer yazılımlaı kullanılır (Bu cümledeki görünüşde kelimesi kullanıcıyı aldattığı anlamında değil, zahiri anlamda kullanılmıştır) Yazılımcılar pek çok sayıda midi sequencer programlarını piyasaya çıkarmışlardır. Üstelik bu yazılımlar gerçekten yeterli özelliklere sahiptirler. Eğer bir Amiga'nız, Apple'ınız, Atari'niz, ya da IBM uyumlu bilgisayarınız var ise sizin de bir sequencer'iniz var demektir. Bununla beraber Atari ST ve Yamaha C-1 dışındaki bilgisayarlar için midi hardware interface gerekmektedir. Bu midi interface'lerin fiyatları da en fazla $200 civarındadır. Şimdi Amiga'yı sona bırakmak koşulu ile diğer bigisayarlara ve onların programlarına bir göz atalım.

• APPLE MACINTOSH

Apple Macintosh bir çok sanatçının gözdesi konumunda olan markalardan biridir. Müzik konusu dışında oldukca yeterli çizim yazılımları da bulunan Macintosh'un midi yazılımları **Mark of the Unicorn's Performer** ve **Jim Miller's Personel Composer** güçlü yazılımlardır. Macintosh'un fiyat olarak yüksek olduğu tabii ki gözden kaçmamaktadır.

• ATARI ST

Atari ST'de Macintosh'un kullanıcıya sağladığı mouse olanaklarını ve kolaylıklarını verebilir. Bununla beraber midi interface'inin makinanın üstünde olması, fiyatının Mac ile karşılaştırılamayacak kadar ucuz olmasını sağlar. Atari için gerçekten iyi yazılımlar vardır. Bunlardan bazıları: **C-lab Creator, Steinberg Pro 24 III ve Hybrid Arts MIDITrack Pro ST.** sayılabilir. Bu arada çokça midi datası Mac ile ST arasında kullanılabilir. Yani evinizde Mac'de yazdığınızı, arkadaşınızdaki ST'de okutabilirsiniz.

• IBM UYUMLULAR

Gelişmekte olan PC (IBM uyumlular) de artık bu konuda yaya kalmamakta ve bir bölüm müzisyenin dikkatini çekebilmektedir. Özellikle yeni piyasaya sürülen **Roland** ses kartı fiyatına göre ($700) azımsanmayacak işler yapmaktadır. Roland'a alternatif olarak **Yamaha'nın C-1** kartı oldukça güçlü özelliklere sahiptir.

• AMIGA

Gelelim Commodore'a!!! Amiga müzik konusunun ağır siklet boksörü durumundaki bilgisayarıdır. Güçlü grafik özellikleri ve Multitasking (aynı anda birden fazla yazılım çalıştırabilme) ile ringde balyoz yumruğu ile yerini almıştır. Amiga'nın müzik özellikleri ve programları buraya sıkıştırmıyorum. Zaten bu güne kadar da epeyce bahsi geçti ve daha da geçecek.

Bir sonraki Amiga sayısında geriye kalan **Built-ins** ve **Stand-Alones** yan başlıklarını da inceleyeceğiz. Sorularınızı derginin adresine bekliyorum. Her mektup okunacak ve cevaplanacaktır. Hepinize bol müzikli günler dileğiyle.

Haddeeeeeee! İkileeeeee!!!!!! Yürrrüüüü!!!!

BELEN ÜNAL

Acil Servis

Merhaba sevgili Acil Servis müdavimleri,

Havaların iyiden iyiye soğumaya başladığı bu günlerde bir kez daha sorunlarınıza deva olmak üzere buradayız.

Bu sayıda da beni yalnız bırakmayıp bir çok mektuplar göndermişsiniz. Bunun için sizlere gerçekten çok teşekkürler, sizin bu çekinmeden yazdığınız sorunlarınız sayesinde bir çok kullanıcı dertlerine çare bulabilmekteler. Burada ayrıca benim bu köşeyi yazarken yaptığım hataları sizlere yansıtmayan Celal, Ümit ve özellikle de Vedat'a teşekkür etmek istiyorum. Onlar olmasa sanırım bu köşe okunmaz halde olurdu.

Neyse bu kadar giriş yeter sanırım, söz sizin mektuplarınızda;

MODEM:

Şu anda piyasada bulunan en ucuz modem ne kadardır. Bununla her istediğim oyunu çekebilir miyim ?

Deniz Erol

Sanırım burada modem'in amacı konusunda bir yanlış anlama var. Modem basit olarak, telefon hatları kullanarak bilgisayarlar arası veri alış verişi yapmaya yarayan bir ek birimdir. Şu anda dünyada milyonlarca modem kullanıcısı ve dolayısıyla bunların bir araya geldiği yüzlerce toplantı yeri vardır. Yalnız aynı telsizciler gibi, modemciler de bir araya gelmek için oturdukları yerden kalkmak istemezler. Bu yüzden BBS (Bulletin Board Service) denilen, bilgisayar dünyasında kısaca BOARD diye adlandırılan elektronik buluşma yerleri oluşturulur. Bu board'larda genelde birden fazla telefon hattı ve kullanıcıların isteklerine cevap veren yüksek kapasiteli bir bilgisayar bulunur. Kullanıcı bir board'a bağlandığında belli bir şekilde üye olur (para göndererek vs.). Bundan sonra ödediği ücrete göre her gün belli bir süre ve belli miktarda veri alabilir. Bu tür veri alışverişinin yanısıra başka kullanıcılara not bırakabilir, hatta onlarla bilgisayar sayesinde sohbet edebilir. Buraya kadar anlattığım sistem genelde Public Domain board'larda işe yarar. Bu board'lar tamamen olmasa bile büyük ölçüde kanunlara saygılıdırlar. Bu yüzden oyunların kaçak kopyalarına vs pek rağbet etmezler. Bu işle uğraşan korsan boardlar vardır. Cracker ve supplier'lar ile oldukça yakın ilişkide olan bu boardlar, bir oyun veya program piyasaya daha çıkmadan elde edip boardları sayesinde dünyanın dört bir yanına gönderirler. Bu olay o kadar gelişmiştir ki, bir çok korsan board '0 day wares' sloganı ile çalışır. Yani sadece o gün kırılmış programları barındırırlar. Bu board'ların bazıları para karşılığı hizmet verse de genelde takas hesabına göre çalışırlar. Bu da belli bir oran karşılığında olur. Mesela board'un oranı 1/3'se siz bu board'a yolladığınız (upload) her byte için üç byte alırsınız. Gerçekten oldukça güzel görünüyor değil mi ? Aslında değil çünkü 0 day wares sloganı ile çalışan bir board'a gönderecek program bulabilmek hiç te o kadar kolay bir olay değil. Bunun yanında bu tür board'lar her zaman için en yüksek teknoloji ile çalışırlar, çünkü zaman onlar için her şeydir. Bu yüzden piyasadan bulabileceğiniz herhangi bir modem ile bu boardlara bağlanamazsınız. Bu iş için bir $500-$600 gözden çıkarmanız gerekir.

Gelelim en ucuz modeme. Benim bildiğim kadarı ile piyasadaki en ucuz modem 2400 bps(bits per second) fax/modemler. Bunlar en son hatırladığım kadarı ile $100 dolar civarında satılıyorlar. Bu tür modem ilanlarını PC dergilerinde bulabilirsiniz. Ama unutmamanız gereken bir şey var, böyle bir modem ile sadece PD board'lara bağlanabilirsiniz, telefon faturasını da unutmayın.

MURPHY:

Bazı bilgisayar dergilerinde, hatta sizinkinde de MURPHY diye birinden söz ediliyor.Kim bu adam ?

Kerim Acar

Sevgili Kerim bize üç mektup birden yazmış.Ben hem bu mektuplarına, hem yazdığın övgülere hem de bu sevimli soruna çok teşekkür ediyorum. Gerçekten sanırım bu dergiye yollanan en hoş sorulardan bir bu.

Açık söylemek gerekirse ben de Murphy'nin kim olduğunu tam bilmiyorum. Yalnız sanırım bir yerlerde ratinge sahip bir satranç ustası ve düşünür olduğunu duymuştum. Başka kaynaklardan duyduğuma göre ise Murphy çok küçük ihtimalli bir olayın gerçekleştiğini gören ve bunun karşısında derin bir karamsarlığa kapılan bir insan. Olay da şu bir kargo uçağında çok önemli dört vida var ve bu dört vidanın bir tanesi bile fonksiyonu yerine getirmeye yeterli, fakat bir acil durumda bu dört vida da aynı anda kırılıyorlar. Birbirinden bağımsız bu dört vidanın aynı anda kırılması milyarlarla ifade edilen bir oran olduğundan Murphy o müthiş sözünü ediyor "Bir işin yanlış gitme ihtimali varsa yanlış gider". Ve o günden beri biz Murphy'i daha çok bilgisayar dünyasına fazlasıyla uyan, karamsar fakat bir o kadar da esprili sözlerinden hatırlıyoruz. Bunlardan hatırlayabildiğim bir kaçı;

"Altın kural: Altını olan kuralı koyar"

"Smith Wesson her zaman için Kare As'tan iyidir"

"Reçelli bir ekmek halının üzerine düştüğünde reçelli kısmının altta kalma ihtimali halının yeniliği ile ters orantılıdır"

"Hayatta güzel olan her şey ya kanun dışı, ya günah, ya da şişmanlatıcıdır"

İşte, bu ve bunun gibi daha bir çok sözü olan Murphy tam bir 90'lı yıllar filozofudur.

PROGRAMCILIK:

1,5 ay önce Amiga 500+ aldım ve şu anda oyun oynamak dışında bir şey yapamıyorum. Ben ve benim gibi program yazma isteği olan insanlar için ne önerirsin ?

Efe Topçuoğlu

Şahsen nasıl programcı olunduğu konusunda bir kitap yazmadım. Bu yüzden bunu sana anlatamam, fakat ben nasıl program yazmaya başladığımı (programcı olabildiğimi pek kabul etmiyorum) anlatayım istersen. İlk önce bir C-64'e sahiptim. Gerçekten güzel bir bilgisayardı ve benim için her zaman da güzel olarak hatırlanacak. Dediğin gibi ben de devamlı oyun oynuyordum. Etrafta da bol bol oyun vardı, bu yüzden günlerim oyun oynayarak ve kopyalayarak geçiyordu. Sonunda bir gün "Bu iş yetti artık " dedim. Who Dares Wins'in dördüncüsünü oynamak hiç açmamıştı sanırım ve eime bir basic kitabı alıp sayfalarını karıştırmaya başladım. İşte o zaman

bu makinanın bir oyun makinasından çok daha fazla şeye sahip olduğunu öğrendim. Eğer uygun bir şekilde derdimi anlatabilirsem istediğim her şeyi yapıyordu. O gün programcılığın büyüsüne kendimi kaptırdım. Bir süre için Basic bayağı iyiydi. Ufak tefek, sevimli bir çok şey yapıyordum. Fakat içten içe makinanın asıl gücünün başka bir şeylerde olduğunu tahmin ediyordum. Ve Assembler öğrenmeye başladım. Artık Assembler'da bir şeyler programlayabiliyordum ve biliyordum ki gerçek güç buydu. Daha sonra Amiga aldım ve daha ilk haftada bütün DOS'u tek başıma öğrendim. Bundan sonra da Amiga Basic'i. Sonra da assembler ve C. Ve şu anda buradayım. Sana tek bir tavsiyede bulunabilirim o da bıkana kadar oyun oynaman. Bir yere gelecek ve artık oyundan söz edilmesi bile senin mideni kaldırmaya yetecek. İşte bu zaman ne kadar çabuk gelirse o kadar çabuk programcılığa başlarsın.

3-D CONSTRUCTION KIT:

Demo Designer ve 3-D Construction Kit programlarına sahibim ama bunlarla yeteneklerimi bilgisayara geçiremiyorum. Ne yapmalıyım?

Alper

Bu türden sorunlarla bize gelen ilk kişi Alper değil. Daha bir çoğunuz bu türden yardımcı programlar ile oyun yapamamaktan vs gibi sorunlardan şikayetçisiniz. Üzgünüm ama bunun temelinde tembellik yatıyor. Oyun yapabilmek için sizin bu tür programlara değil bir programlama diline ihtiyacınız var. Bu tür programların amacı sadece sizi biraz olsun eğlendirmek, bunun dışında onların da pek fazla fonksionel olma gibi bir iddiaları yok. Bir programlama dili ile bu tür bir şey yazmanın ne kadar zor olduğundan filan da bahsetmeyin bana, yeteri kadar istiyorsanız zor olması sadece sizi bir miktar geciktirir, o kadar. Ve bir hatırlatma daha bu piyasanın ünlüleri yerlerinde oturarak değil, sürünerek de olsa ilerleyerek bulundukları yerlere geldiler.

WRITE PROTECT ve VIRUSLER:

Write protect olmasına rağmen diske yazabilen viruslar var mı?

Murat Girgin

Açık söylemek gerekirse bu olay zamanında benim de kafamı uzun süre kurcaladı. Zira bu türde bir söylentiyi ben de duymuş fakat doğruluğu hakkında elle tutulur bir bilgi alamamıştım. Bu yüzden size kesin bir cevap verebilmem mümkün değil sadece Write protect olayını bildiğim kadarı ile anlatmaya çalışıp kendi tecrübelerime dayanarak fikrimi iletebilirim.

Her drive da (3.5/5.25) iki mekanik pin vardır. Bunlardan bir tanesi drive'da disket olup olmadığını, diğeri ise disketin write protected olup olmadığını kontrol eder. Bu bilgiler kablolar sayesinde Amiga'ya ulaşır ve DOS bunları göze alarak size gerekli tepkiyi verir. Fakat bir diskete yazıp yazmama olayı sadece DOS'un kontrolü altında değildir. Eğer bir disk write protected ise pin basılı hale gelecek ve devre tamamlanacaktır. Bu durumda drive elektronik olarak diskete bilgi yazamaz. Her ne kadar mekanik olarak buna çabalasa da bu mümkün değildir. Bu yüzden write protect edilmiş bir diskete yazmak bilindiği kadarı ile mümkün değil. Burada küçük bir parantez açıp bir noktaya açıklık getirmek gerek. Fark ettiğniz gibi "bilindiği kadarı ile mümkün değil" dedim "kesinlikle imkansız" demedim. Zira bilgisayar dünyasında "kesinlikle imkansız" cümlesi bu işin imkansız olduğunu değil, sadece bizim o işi yapabilecek bir yol bulamadığımızı belirtir. Mesela C-64'te sekiz sprite limit diye bilinirdi, şimdi buna gülüp geçiyoruz. Amiga'da da hardware olarak 4 kanal limitken, bazı programlar vasıtası ile çok tatminkar olmasa da sekiz kanala ulaşılabiliyor. Tabi ki örnekler çoğaltılabilir, fakat söylenmek istenen şey hep aynı; "Belki birileri bir yolunu bulmuştur" Fakat kendi hesabıma söyleyeyim bu tür bir virus olsa şu anda sadece söylentisi değil byte ve bit olarak kendisi ortalıkta dolaşıyor olurdu. Bu yüzden bence telaşlanmanın pek bir anlamı yok.

External Drive:

External drive ne işe yarar, almama gerek var mı?

Efe Topçuoğlu

External drive adından da anlaşılabileceği üzere, aynı Amiga'nın iç drive'ı gibi, fakat dışardan kablo ile takılabilen bir disk sürücüdür. İnternal drive da olduğu gibi 3.5'luk olabildiği gibi 5.25'lik te olabilir. Pc'de olduğunun aksine Amiga bu iki diski hiç bir kapasite farkı olmadan kullanır. External drive'ın temel yararı diskten diske kopyalamanın daha zahmetsizce yapılabilmesidir. Bu, özellikle de nibble denilen özel kopyalama metodu için geçerlidir. Bunun yanında eğer Hd sahibi değilseniz ikinci bir drive bir çok programda sizi zırt pırt disk değiştirmekten kurtarır. Ayrıca 5.25 drivelerin sahiplerine bir yararı daha var, bu da bu tür disketlerin 3.5'lere nispeten daha ucuz olmaları ve daha kolay depolanabilmeleri. Tabi arşiv oluşturmak isteyenler için oldukça yararlı olan bu yöntem iki ayrı tür disket sahibi olmanızı ve dolayısıyla bazı karışıklıklarıda beraberinde getirmektedir. Sonuç olarak external bir drive muhakkak ki size yardımcı olur, ama tavsiyem hafızaya öncelik vermeniz.

A-1200:

Derginizde bahsetmekte olduğunuz A-1200'e takılan Hard Disk hakkında bilgi verebilir misiniz? A-1200'e hard diskin faydası nedir? Takılması mecburi mi?

Onur Şentürk

Sanırım çoğunuz Floppy disk'in ne demek olduğunu biliyorsunuz. Bunlar genelde 5,25 ve 3,5 inch olarak piyasada bulunan normal disketler. Bunlara floppy denmesinin sebebi, çok ince ve esnek bir manyetik maddeden yapılmış olmaları. Normalde 360K'dan 2.44 Mb'a kadar değişen kapasitede olan bu diskler verileri bir bilgisayarda taşımak ve kısa programları kullanmak için oldukça kullanışlı. Fakat günümüzde programcılık sektörü inanılmaz bir hızla ilerlemekte ve kullanıcılar en azından bir ek sürücüye veya daha yüksek kapasiteli bir başka diske ihtiyaç duymaktalar. İşte bu aşamada işin içine HardDisk'ler girmekte. Hard Diskler 20MB'tan başlayıp 2GB gibi korkunç büyüklüklere ulaşabilen sabit diskler. Bunlara sabit disk denilmesinin sebebi normalde bilgisayara taktığınız Floppy Disk'lerden farklı olarak başlı başına bir alet olmaları. PC'lerde genelde ana kasanın içinde olan HD'ler Amiga'da genelde makinanın solundaki porta bağlanmakta. Genel olarak yararı, Floppy Disklerle karşılaştırıldığında oldukça fazla olan hızı ve depolayabildiği bilginin büyüklüğü. Normal bir A-500 veya A-500+'a Hd bağlamak için bir HD controller denilen bir arabirim gerekmekte ve bu iş yakın zamana kadar biraz tuzlu olmaktaydı. Şu an için ise sanırım 2,5 milyon civarında bir para ile A-500'e A590 HD taktırmak mümkün. Bu konuda PC ve A-1200'ün bariz bir avantajı var. Bu bilgisayarlar zaten HD controller sahibiler. Ve bu yüzden bunlara HD bağlamak için sadece bir HD almak yeterli. Farkı belirtmek için bir örnek vereyim isterseniz, A-500'e 2,5 milyon vererek 20Mb'lık harddisk bağlayacağınıza A-1200 veya Pc'lere, biraz daha fazlasına 170Mb'lık HD bile bağlatabiliyorsunuz. Piyasada bu işi sizin için halledebilecek pek çok firma var. Bunları bulabilmek için yapmanız gereken tek şey ise dergimizdeki reklamları şöyle bir karıştırmak.

Evet sevgili Acilciler, bir sayı daha böyle sona ererken sizleri alışıldık bir cümle ile uğurluyorum, sorununuz ne olursa olsun, çözümünüz acil olsun.

KIVILCIM HİNDİSTAN

* PC'ye geçişte çok tedirgindim. UFO BİLGİSAYAR'ın ilgi ve sevgisiyle PC'mi şimdi çok seviyorum. UGUR GÖKŞIN BILGEHAN
* Çok sıcak, içten bir ortam düşünün. Size her konuda yardımcı olacaklar gibi; istediğiniz cyun. eğer kötüyse, oradan alamazsınız. Her şey için çok teşekkürler. TOLGA TABAK
* UFO BİLGİSAYAR, ayrıcalıklı her türlü AMIGA ve COMMODORE 64 oyunlarını bulabileceğimiz mükemmel bir bilgisayarcıdır. CENK ERÇAKAR
* UFO BİLGİSAYAR sayesinde bilgisayar hastası oldum. DR. SÜLEYMAN DERMAN
* Bütün bilgisayar hastalarına günde 2 kere UFO BİLGİSAYAR tavsiye ederim. DR. TOLGA EĞİLMEZ
* Stres atmak istiyorsanız UFO BİLGİSAYAR'a gidin. BARIŞ SALT
* Güleryüzlü, dürüst, işini gerçekten iyi bilen süper bilgisayarcılar... Daha iyisi düşünülebilir mi? ÜMİT KAYA
* UFO BİLGİSAYAR'ın en sevdiğim yanı, canayakınlığı ve oyunları bozuk çekmemesi... BARIŞ AYDIN
* Cana yakın insanların ve çok güzel oyunların olduğu süper bir aile. BORAN KARTAL
* UFO BİLGİSAYAR hem oyunlarının güzelliği, hem de elemanlarının dürüstlüğü, sevecenliği ile kendini kanıtlamış bir bilgisayarcıdır. Sizleri çok ama çok seviyoruz. TÜLİN-ENGİN EROL
* Benim anlatmama gerek yok, gelin kendi gözlerinizle görün. METİN VEZİROĞLU
* İnsanın bir bilgisayar dükkanında kendisini, ailesinin yanındaymış gibi hissetmesi gerçekten önemli bir faktör. Nasıl olur diyorsanız GELİN-GÖRÜN. YÜKSEK DENİZCİLİK OKULU MAK III. EVREN OKTAR
* Her yeri dolaşıp tamir ettiremediğim Amiga'ma (servis ücreti ödemeden!) UFO sayesinde tekrar kavuştum. Minnettarım. Ayrıca, hayal bile edemiyeceğiniz sıcak bir ortamı görmek ve gerçek bilgisayarcılarla tanışmak istiyorsanız UFO BİLGİSAYAR'ı tavsiye ederim. BEHZAT PINAR
* İlk başlarda sadece evime en yakın bilgisayarcı olduğu için tercih ettiğim UFO BİLGİSAYAR'da gördüğüm ilgi ve yakınlık, beni buranın bağımlısı yaptı. Eğer bilgisayarla ilgili istekleriniz veya sorunlarınız varsa, burayı gelip görmenizi öneririm. ÖZGÜR NEBOL
* UFO BİLGİSAYAR'ı çok seviyorum. Burada bulabileceğim her çeşit oyun var. Buradan aldığım hiç bir oyun bozuk çıkmadı, çıkmaz da. Bence UFO en iyisi. UFO'suz bilgisayar düşünülemez. HARUN ŞİMŞEK
* UFO BİLGİSAYAR, oyunlarının güzelliği ve gösterdiği ilgiyle herzamanki tercihim. OĞUZ İÇOĞLU
* UFO BİLGİSAYAR, hem oyunları hem de yakın ilgisiyle daima tercih edeceğimiz bir yerdir. Bunu herkes biliyor. DENİZ NOYAN
* Oyun ve Program dünyasının vazgeçilmez parçası, Mükemmelliğin simgesi UFO... TUNÇ ALYANAK
* UFO BİLGİSAYAR, bence Türkiye çapında en iyi bilgisayarcıdır. Gerek oyunlarıyla, gerek cana yakınlığı ile UFO BİLGİSAYAR'ı hiç bir şeye değişmem. SERHAT ŞENER
* Ataköy'de oturduğum halde, buradaki sıcak ve içten ortam beni her zaman çekmiştir. Gerçekten, diğerleriyle arasında çok özel bir fark olduğunu geldiğinizde anlarsınız. GÖKHAN GÖKTÜRK
* UFO BİLGİSAYAR'ı herkes gibi ben de çok seviyorum. Başarılarının devamını dilerim. ERHAN ÇATAKOĞLU
* Amiga'm olmadan önce de UFO BİLGİSAYAR'a geliyordum. Sıcak ve içten davranışları sizi hemen çekiyor. Herkesin gelmesini tavsiye ederim. MERT DOĞAN
* Commodore 64'üm için aradığım her programı burada buldum. Herkesin bulacağından da eminim. ARMAĞAN İNCE
* Bol oyunlu, insanın istediği tarzda oyun bulabileceği, nadide bir bilgisayarcıdır. EFE VURAL
* İnsanın bu kadar oyunu, bu kadar güleryüzlülüğü başka bir yerde bulabileceğini zannetmiyorum. UMUT AKSOY
* Hadi UFO BİLGİSAYAR'a ben de gideyim dedim. Ne güzelmiş, hoşgörülü davranıyorlar. Ufff... amma oyun var burda be. MURAT AREL
* Commodore 64'ün hala yaşadığını kanıtlayan tek yer. FEVZİ ALTUNCU
* Böyle bir bilgisayar satıcısı görmedim. UFO'nun üstüne yok. MERT ÖNOL
* Sanmayın ki UFO'ya bilgisayarım için geliyorum. Buradaki dostluk yeterde artar bile. ERDİM ELİTEZ
* Renkler ve zevkler değişir UFO BİLGİSAYAR değişmez. SERDAR ERERDEM
* Oyunlar heryerde aynı. Fakat güleryüz ve ilgi sizin için önemliyse UFO'dan daha iyisini bulamazsınız. MERT SERTER
* UFO BİLGİSAYAR, herşeyden önce gençlere değer veren bir işyeridir. Doğru ve dürüst olan bu işyerinde, diğerlerinden çok daha rahat bir ortam buluyorum. ALPHAN DEMİROĞLU
* Uzun zamandır sizlerle olmak ve,
Farklı güzellikleri sizlerle paylaşmak,
Olağanüstü bir yaşam tarzı oldu benim için. BURCUHAN BAYÜLKEN
* Amiga'mı aldığım ilk gün arkadaşımla geldiğim UFO BİLGİSAYAR'daki sıcak ve arkadaşça ortamı ve böyle zengin bir oyun arşivini herhangi bir bilgisayarcıda bulamayacağımdan eminim. KORHAN ÇEKİÇ
* İçeri girdiğim zaman, değişir dünyam. Ortamı öyle çekici ki gelmemek olde değil... BÜLENT ÖZALP
* Sevgi, saygı, hoşgörü ve sonsuz ilginin MEGA bileşkesi UFO BİLGİSAYAR. 8 yıllık hayatımızın tam 6 yılını sizinle, hem de büyük bir zevkle paylaştım. Sizi çoook seviyorum. MURAT ARTUĞ

ALEM BUYSA KRAL BİZİZ...

arka kapI



Ve aracan bir sene daha geçti. Bu dergi ayda bir çıkacaktı artık sayılar arasında seneler sığıyor görüyorsunuz, bir önceki 93'te çıkmıştı değil mi??

Herneyse, bırakalım bunlarla daha üst makamlar ilgilensin, şimdi sizlere Arka Kapı ile ilgili birkaç sözüm var. Geçen ay yine 1 haftalığına İstanbul'a gittim ve orada sizlerden gelen Anket cevaplarını gördüm. Sizlere sonuçların ne olduğunu söyleyemem ancak köşe yazarları arasında en köşe ben oldum. Ve artık "Daha Çok Arka Kapı" müjdesini verme vakti geldi. Zaten sizlerden gelen mektuplardan birşeyi anladım. Çoğunuz 9. sayıda yaptığım gibi tüm Arka Kapı'nın Sorular-Sorunlar'a ayırmamı istememişsiniz. Ancak inanın elimde hem o kadar çok tüyo, hem o kadar çok soru-sorun, bir o kadar da Action Replay adresleri var. 2 sayfalık Arka Kapı'da neyin nereye sığdırılacağını düşünmek çok zor. Sonuçta sayfa sayısının artmasına karar verildi. Haydi, sevinin bakalım! Gerçeği söylemek gerekirse, en çok sevinen ben oldum. Yazdığımın okunması ve bu kadar okuyucunun desteğini hissetmek mükemmel birşey..

Ancak.. Herşeyin bir bedeli var. Sizlerden ikinci bir emre kadar (Oops!) bana mektup yazmamanızı isteyeceğim. Bu hepimiz için iyi olacak, zira artık ben mektuplar arasında kayboldum. Artık kimin mektubu önce geldi, kimin tüyosu yayınlanacak, herşey karıştı. Elimdeki bu mektup stoğu tükenene kadar mektup yazmamanızı rica ediyorum. Argh, nasıl böyle birşey isterim sizden? Ama inanın, çooooook fazla mektup var elimde! Lütfen, sadece Arka Kapı için önerileri olanlar ve Sorular-Sorunlar köşesiyle ilgilenenler mektup yazsınlar. Lütfen tüyo yollamayın.. Anlaştık mı? Okido, haydi o zaman bu ayki ziyafetimize..

ASSASIN:

Oyunun ilk bölümünde ekranın en sol tarafındaki ağacın olabildiğince en yüksek ve yine en sol noktasındaki yapraklarına ulaşın. Oyunu Pause edin ve NICEVIEWFROMUPHEREMATE yazın. Ekran parlayacaktır. Artık sonsuz enerjiniz var. Ayrıca 1-6 arası tuşlarla istediğiniz bölüme atlayabilir, E ile bölüm sonu patronlarına gidebilir, W ile silahlarınızı değiştirebilirsiniz. Tüm bunlardan başka aşağıdakileri high-score tablosunda isim olarak girerseniz bazı değişiklikler göreceksiniz: PSIONIC SYSTEMS, PROJECT X, ALIEN BREED, SUPERFROG, BODY BLOWS, ASSASSIN, THE ONE AND ONLY

LIONHEART:

İşte oyun, işte tüyo! Bu oyun kesinlikle A500'ün en mükemmel grafikli oyunu, tam anlamıyla mükemmel ancak biraz zordu. Artık değil.. Joystick'i aşağı çekip adamınızın çökmesini sağlayın. P'ye basıp oyunu pause edin ve daha sonra CTRL ve HELP'e aynı anda basın. Artık sonsuz hakkınız var. Eğer CTRL'ye bir daha basarsanız adamınızı mouse kullanarak uçurabilirsiniz. F10'a basarak bölüm atlayabileceğinizi de unutmayın.

A-TRAIN:

Oyun sırasında CHEATERCHEATERWIMP yazın. Artık sayamayacağınız kadar çok paranız var.

WAR IN THE GULF:

Dosya ekranında Let Me Cheat! yazın. (büyük-küçük harflere dikkat, ayrıca ünlem işaretini de unutmayın!) Sonra reset tuşuna basın.

ROBOCOD (A1200):

Evet, böylece ilk AGA tüyosunu da veriyorum. Açılış ekranında O.S. FRIENDLY yazın daha sonra M'ye basıp cheat menu'ye geçin.

HUCKLEBERRY HOUND:

Bölüm kodları..
PIXIE, BULLYS SD, GW RATS

YO JOE!:

Oyundaki shoot'em up bölümün bitirdiğiniz zaman elinizi joystick'in ateş tuşundan hiç çekmeyin. Bilgisayar kazandığınız hakları sayarken size 55 hak fazladan veriyor. Ancak bu sadece 2. oyuncu için geçerli.

WALKER:

Oyunun ilk bölümünü normal oynayarak geçin. İkinci bölüme başlar başlamaz ekrana EAT LEAD MUDDER FUNSTER yazın. (boşlukları unutmadan) Eh, neler oluyor neler.

DALEK ATTACK:

Oyun sırasında ROGER MOORE AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS yazın.

TECHNO NINJA:

Bölüm kodları..
Bölüm 1: 655055 Bölüm 2: 160561
Bölüm 3: 040776 Bölüm 4: 070772
Bölüm 5: double

WWF2:

Oyun sırasında 10 kez F10'a basın.

NICK BAUM II:

Bölüm kodları..
Bölüm 2: RACO Bölüm 3: ATIKH
Bölüm 4: FIRAM Bölüm 5: LURNA
Bölüm 6: PALET Bölüm 7: MIURA
Bölüm 8: SLORY

THEATRE OF DEATH:

Elinizdeki versiyon oyunun herhangi bir yerinde şifre soruyorsa (kırılmış bile olsa) şifre yerine SHED SOFTWARE girin. Sonsuz cephaneniz olacaktır.

Oyunun bölüm kodları..

3742D37511750	3743AB043DEC0
37431939568F0	3747F2D2304E0
374EB1C108DF0	374E0FA058500
375218624A9E0	3741EE8D68730
377E1AAF75510	37D0B6574FA90
371AD5D760290	3066A48019700
3066A48019700	3066A48019700
772B8AF13DEC1	772BACDB1A581
772BED8B1E0C1	772A0B160B531
772E227F5CE01	772FF6A419791
7739AEB975CA1	773D37DB11A41
775AFCE94D9A1	77821FFA68871
776B092A2C571	7502584C79311
737BF005797E1	737BF005797E1
737BF005797E1	6031769A639B2
60314C8348632	6031B00C30482
6033A48515532	603325CA55CA2
6035978F5A312	60208E233B7D2
6015C59C3B802	606A6C10290C2
6020CD847A982	603C522C71302
62D6F79E6C862	62D6F79E6C862
62D6F79E6C862	56401FA7612A3
564036CC6BB13	564095586C8F3
5640836454BF3	56441C7D065C3

WONDER DOG:

İşte bu güzel Core Design platform oyununun bölüm kodları..
B 2: LEMONADE B 3: PHARMACY
B 4: ULTIMATE B 5: DANIELLE
B 6: LUCOZADE

KRUSTY'S FUN HOUSE:

Bölüm 1: HI KIDS Bölüm 2: NELSON
Bölüm 3: PATTIE Bölüm 4: MRPLOW
Bölüm 5: MAGGIE Bölüm 6: ZACHARY

BEAVERS:

Oyunu oynarken BIGBIGBIGB yazın ve hemen ardından F2'ye basıp bölüm atlayın.

SLEEPWALKER:

İşte Ocean'ın belki de tek adamakıllı oyunu için yeni bir tüyo. Açılış ekranında CAPS LOCK'a basın, daha sonra kelime aralarındaki noktaları unutmadan şunu girin: HOLY.ZARQUONS.SINGING.FISH

Artık uyku göstergeciniz azaldığında L'ye basıp artırabilir, RETURN tuşuna basarak da bölüm atlayabilirsiniz.

ARNIE II:
Oyunu oynarken VICKY yazıp Return'e basın.

Evet, artık sizlerden gelen mektuplara geçebiliriz. Allahım, nasıl üstüme üstüme geliyorlar.. Mektup delisi ne çok Amiga'cı varmış meğer..

İlk tüyo Sinan Taşel'den. Sinan bana son derece ilginç bir Flashback tüyosu yollamış. Mutlaka okuyun!

FLASHBACK:
Bu oyunda adamımızı duvarlardan, kapılardan kartsız vs.'siz geçirmek için şu yolu deneyin.. İlk önce herhangi bir duvarın yanına iyice yaklaşın. Örneğin bu duvar adamımızın sağ tarafında olsun. Daha sonra joystick'inizi ateş tuşuna basılı tutarak sola doğru çekin. Bu şekilde bir adım ilerledikten (yani bir adım koştuktan) sonra HEMEN joystick'in ateş tuşunu bırakarak sağa doğru çekin. Bu şekilde adamımız yürüyerek duvarın içinden geçecektir.

Ve sırada Erce Güven. Bize 2 tane tüyo yollamış..

GOAL:
Aslında ben bu tiyoya benzer birini verdiğimiz kitapçıkta yazmıştım ancak oyunu pek sevmemem ve yabancı olmam dolayısıyla kullandığım kelimeler yüzünden hemen hemen hergün bazıları (Eh Menderes abi & Hakan!) tarafından makaraya alınıyorum. Herneyse, işte oyunu bilen birinin bana yazdıkları:
Bu muhteşem (Pardon?? Anlamadım??-CAN) futbol oyununun zevkini kaçıran etkenlerden biri de kırmızı kartlar. Fakat artık bu sorun değil. Maç sırasında kart yerseniz hemen oyuncu değiştirme bölümüne girin. Önce kırmızı kart yiyen oyuncuya, sonra da yedeklerden birine klikleyin. İşte yine 11 kişisiniz.
Hazır söz Goal'den açılmışken sizlere bir tüyo daha. (Bu oyunun sevmeyen bir tek benim herhalde!) İskender Irmak bana yazdığı mektupta bir başka üçkağıttan bahsetmiş. Onun mektubundan aynen alıntı yapıyorum..
"Bu oyunda mesela AC Milan - Inter maçı yapılıyor. Bu maç AC Milan'ın, yani benim evimde. Böylelikle soldaki "A" tuşu da benim oyuncu değiştirmemi sağlayan tuş. Ama ben onun yerine hep sağdaki "A" tuşuna basıyorum ve Inter'in altında ok çıkınca topu kalenin yanından dışarı atıyorum. Böylece kaleci dışarı çıkıyor ve yerine bir M veya F giriyor. Eh, artık buna da gol atamazsanız... Ayrıca bu kaleci 2. yarı başlarken ve bazen de diğer santralarda kale yerine köşeye gidiyor. Ve tabii ki boş kale olunca % 99 gol oluyor. Ama bazen bilgisayar kıllık yapıyor ve oyuna tam adam (kalecinin yerine geçecek adam) girecekken geri gönderiyor ve tribünleri gösteriyor, bir daha da başka işlem yapılamıyor. Yalnız bu tiyoyu final maçlarında bir türlü işletemedim. (İşte üçkağıtçılığın yolu buraya kadar, ehe-CAN) Bu yolla Inter'e genelde 30-40 sayı fark atıyorum..

Evet Erce Güven'e geri dönüp ikinci tüyosunu yazıyorum..

SOCCER KID:
Aslında bu pek bir ipucu değil ama farkedemeyenler için.. Oyunda topunuz patlayınca veya çok uzaklara gidince kendinizi öldürmeye gerek yok. Topunuzun ekranda olmadığı bir anda elinizi ateş tuşuna basılı tutun. İşte top tekrar ayağınızda!
Sizlerden gelen kaliteli tüyolara işte bir tanesi daha ekleniyor. Derun Fildişi arkadaşımız da Lemmings II ile hala uğraşanların hayatlarını kurtacak bir tüyo yollamış..

LEMMINGS II:
Eğer bu oyunun tüm bölümlerini hiç oynamadan geçmek istiyorsanız hemen dediklerimi yapın.. Oyunu yükleyip menüler çıktığında ilk önce herhangi bir şeyi seçerek (mesela save veya load) çalan müziğin kesilmesini sağlayın ve tekrar ana menüye gelin. Şimdi mouse'un sol düğmesiyle ekranın en sol-üst köşesini klikleyin. Daha sonra sırasıyla sağ-üst, sağ-alt ve son olarak sol-alt köşelerini kliklediğinizde "Let's go!" sesini duyacaksınız. Artık istediğiniz her bölümü oynayabilirsiniz. Hem de 60 lemming'le!

Sıra.. onda.. Hani var ya.. Şu mektup canavarı.. Adı Murat.. (Hay Allah, nereden de çıkardım, eheh) Pardon, pardon, Muder.. Muder bana yolladığı bilmemkaç milyonuncu mektubun yanında yaklaşık 200 tüyo içeren bir döküman göndermiş..Şimdi ben ne yapayım? Yakında Arka Kapı içinde Sorular-Sorunlar'dan başka "Muder'den Seçtiklerimiz" diye bir köşe daha koyacağız herhalde. Muder, her mektubun son cümlesine kadar teker teker okunuyor, hiç kuşkun olmasın. Ayrıca Ferhat Bilgisayar'a gelip benim ben olduğumu bilip kendini tanıtmadan benimle konuşman pek hoşuma gitti. Yakında tüm müşterilerin kimliklerine bakacağım senin yüzünden. Demek bana Metallica ve Kick off sevdirme kampanyana 2 fani daha katıldı ha? Daha gitmen gereken çoooook uzun bir yol var önünde canım, eheh.. Bu arada, yeni printer'ın hayırlı olsun. Son mektubun zarfına kadar printer'la yazılmış olduğuna göre pek mutlusun..
Evet. Muder bana her mektupta yolladığı onca tüyodan sonra bir de öylesine büyük bir döküman gönderdi. Ancak bu sayı Muder'den sadece iki (ama çook iyi!) tüyo alıyorum. Kızma Muder, bu gidişle Arka Kapıyı sana devredeceğim zaten!

LOTUS 3:
Oyunda yazmanız gereken şey şu: "BACKTOTHEPISH". Bunu yazdıktan sonra zaman limitini F1-F10 ile aşın! Bu kelimeyi iki oyuncunun da isimlerinini yerine yazmanız gerekiyor.

SYNDICATE:
Oyunun başındaki ayarlama ekranında firma ismi olarak "Rob a Bank" girin. Tam 100 milyon dolarınız var artık! Bu kadarla kalsa iyi, aşağıdakileri girerseniz başka şeyler de olur ama ne olduklarını Muder de bilmiyor..
WATCH THE CLOCK, OWN THEM
NUKE THEM
Eh.. Muder, sağol.. We enjoy them!

Ve bu aylık son tüyoma geçiyorum.. Efe Aydal Moonstone hakkında yararlanabileceğiniz bazı püf noktaları yollamış.. Bakalım neler?

MOONSTONE:
Size bu oyunla ilgili dört tane tüyom var. Birincisi, bataklıktaki bitkiye benzer yaratık sizi tutup sıkarken ateşe basıp geri çekince ölmekten kurtulursunuz. İkinci tüyom ise ejderha ile ilgili. Eğer Sword of Sharpness ve Battle Armour'unuz varsa ejderha çıkınca bir-iki defa ateş çıkarmasını sağlayıp boğazının yanına gidip, ateşe basıp sola çekince ejderha kafasını kaldıracaktır. Eğer doğru yerdeyseniz devamlı böyle yaparak öldürebilirsiniz. Üçüncü tüyom da Sword of Sharpness almak için. İlk önce bataklıktaki anahtarın olduğu lair'in yanındaki lair'a gidin. Oradaki bitkiyi öldürün. Daha sonra size sıra geldiğinde anahtarlı lair'e gidin ve oradaki bitkiyi de öldürünce Sword of Sharpness'ı alabilirsiniz. Bu oyun hakkındaki son tüyo ise oyunun başındaki demoyu geçmek için. Oyunun başında ay resmi çıkınca space, sol Amiga ve sol alt tuşlarına basıp bırakın, basıp bırakın. Ekran kararıncaya kadar buna devam edin..

Eh, bu seferlik de bu kadar. Son olarak buradan C64'çü arkadaşlara en içten selamlarımı göndermek istiyorum. Commodore Dergisinin ölümü bence Türkiye'deki C64 camiasına vurulmuş en büyük darbedir. Ben hala (evet, HALA!) Commodore Dergisindeki köşeme mektup alıyorum. (Dergi öleli 2 sene oluyor neredeyse..) Sizleri cevaplandırmadığım için bana kızmayın ne olur, ancak onca mektuba teker teker cevap vermem imkansız. Ayrıca bu dergide bir C64 köşesi de imkansız. Umarım anlarsınız.. Hepinizden şahsım adına özür dilerim..
Sevgiler..

CAN YALÇIN

PK 148 06660
KÜÇÜKESAT ANKARA

FRONTIER ELITE II

Gelmiş geçmiş en geniş kapsamlı Arcade-Strategy, bir yaşam oyunu...



Önce işin tarihçesini anlatayım. Yıl 1984, hiç unutmam; Türkiye "oyun oyun" diye ağlıyordu. Henüz A500'ler bile çıkmamıştı. Bizim yadigar Commodore 64'ler herkesin gözbebeğiydi. İşte böyle bir zamanda Elite adlı oyun piyasaya çıktı. Önceleri kimse bu oyunu önemsemedi; ama önemseyen biri vardı o da ben.



Kalktıktan sonra hemen yükselmenizi tavsiye ederim.

Oyunun herşeyini çözmem epey zaman aldı (16 değişik tuş kontrolünü çözmem tabii ki zaman alacaktı). Hiper galaktik bir ticaret oyunu olan Elite oldukça değişik ve ilgi çekiciydi. Özellikle oyunun ilerleyen bölümlerindeki gizli görevler bayağı şaşırtıcıydı. Herşeyden öte oyun hacmine oranla oldukça az yer tutuyordu; tam anlamıyla hayran olmuştum.

Şimdi ise yıl 1993 ve yılın son günleri. Elime bu oyunun ikincisi olduğu iddia edilen bir oyun geçti. Bu yeni oyun da tek disket ve hemen hemen hiç yükleme yapmıyor. Mükemmel ötesi. Oyunun hacmi yaklaşık üç kat artmış, kullanımı kolaylaşmış ve herşeyden öte ilkinde 3 adet olan özel görevler bunda binlerce. İlkinde bir adet olan gemiye karşılık ise, yenisinde yüzlerce seçeneğe sahipsiniz. Bana inanın bu oyun çok, ÇOK ÖZEL.

Bu kadar övgü yeter artık sanırım, size oyunun en önemli kısmını anlatmakla işe başlayayım.

YILDIZLAR ARASI YOLCULUK VE TİCARET

Önce bulunduğumuz sistemi tanıyalım. **F2**'ye basın ve Galaktik Harita'ya girin. Ross 154 yıldızı etrafı yeşil renge bürünmüş olarak karşımızda. **F6**'ya basarak Sistem Haritası'nı seçelim. Ross 154'ün iki ana kütlesi var. Birincisi Aster ikincisi ise onun altındaki Merlin. Oyunun başında biz Merlin'in Sirrocco üssündeyiz. **F7**'ye basarak Ekonomi bölümüne geçelim. Burada sistemin majör, minör ithalat ve ihracatlarını görebiliriz. **F8** ile Politik kısma geçtiğimizde ise buranın bir federasyon olduğunu görürüz. Yani güvencedeyiz.

Galaktik haritaya geri dönelim ve ok tuşlarıyla biraz yukarda, çaprazdaki Bernard sistemine gidelim. Aynı şeylere bakalım, Ross 154'ün Animal Meat ihraç ettiğini, Bernard sisteminin de Animal Meat'i ithal ettiğini görürüz. Yani bu da Ross 154'den Bernard sistemine Animal Meat taşıyacağız demektir. Yeşil halka Bernard'ın üstünde kalsın ve geri Ross 154'e dönelim.

Telefon şeklindeki telekomünikasyon ikonunu çalıştırıp (F4), Stock Market'i seçelim. Buradan Animal Meat alalım. **F1** ile ön görünüşe geri döndükten sonra **F4** ile komünikasyona tekrar girip buradan Launch Request'i (kalkış izni) seçelim. İzin çıkmıştır; **F7** ile havalanalım, sonra da burnumuzu biraz dikip **ENTER** ile hızımızı arttıralım. Bu arada iniş takımlarını da içeri çekmeyi unutmayın. Atlama bulutu çıktığında **F8**'e basarak atlama yapalım. Atlama gerçekleştikten sonra hemen atlama bulutundan uzaklaşmakta fayda var, çünkü atlama bulutu korsanları feci halde çekiyor.

Bernard sistemine geldikten sonra **F10**'a basarak gezegenlerin isimlerini görelim. Bernard Star'a mouse'un cursor'u ile birkez klikleyelim. Artık hedef tüneline girmiş olduk; bu tüneli kaldırmak için bir kez daha kliklemek yeterli. Bir müddet Auto Pilot'a bağlayıp (F7) sol altta bulunan, teyp kontrollerine benzeyen ikonlara basarak zama-

İLETİŞİM :



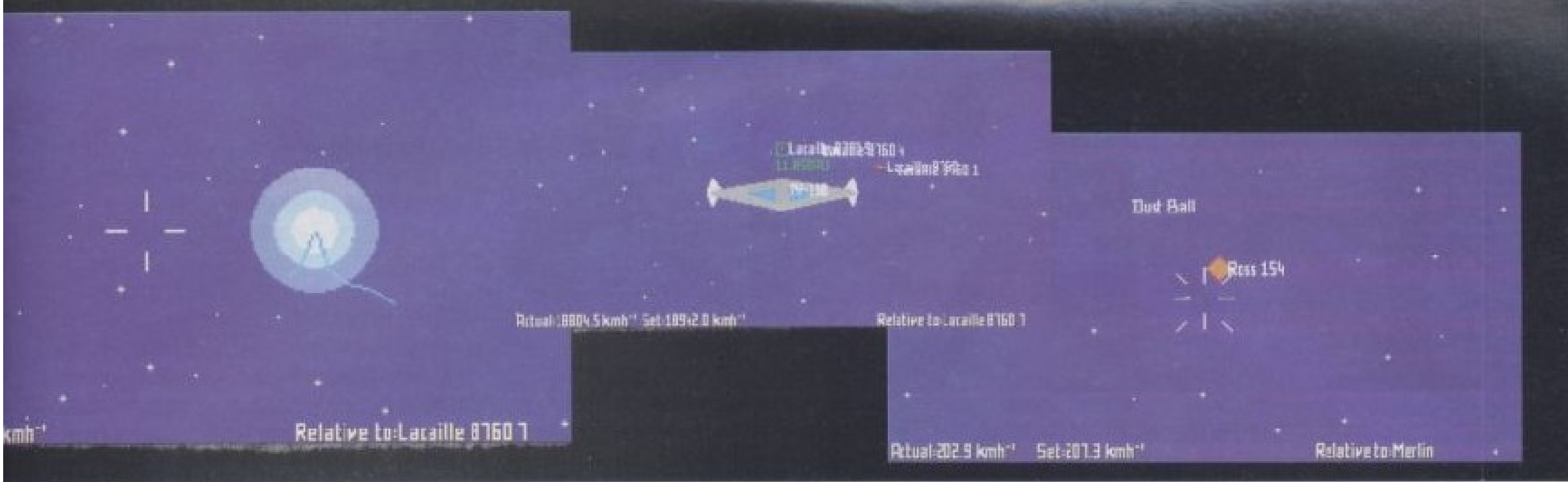
1) Herhangi bir iniş alanı veya uzay istasyonundan havalanmadan önce kalkış izni almalısınız.

2) Geminiz hasar gördüğünde veya akstra birşeyler alabilecek paranız olduğunda "Shipyard"a uğramanız gerekiyor.

3) Burası para kazanmak için yapabileceğiniz işler bulunan bir ilan panosu. Arada bir kontrol edin.

4) Birşeyler alıp satmak oyunun asıl amacı; eğer becerebilirseniz bir servetiniz olabilir. "Stockmarket" ise bulunduğunuz yerin borsası.

5) Burada elinizdeki para, uygun kargo yeri ve alabileceğiniz yolcu adedi görünüyor.





Gezegenlerin ithalat - ihracat raporlarını iyi incelemeniz gerekiyor



Hemen paniklemeyin, oyun bozulmadı.

nı hızlandıralım. Ekranda Birmingham World çıkınca hedefi onun üzerine kikleyelim ve aynı şekilde uçalım. Yeterince yakına gelince Boston Base yazısını görürüz. Şimdiki hedefimiz ise Boston Base. Autopilot sizi limana güvenli bir şekilde yanaştıracaktır. Artık malları satıp biraz para kazanalım.

Oyunun ana bölümü bundan ibaret. Bundan sonrası kaabiliyetinize kalmış.

Biraz da ipucu vereyim. Öncelikle oyunun başında gerektiği kadar **ESC**'ye basarak oyunun kontrol paneline gelin. Sol altta bulunan **Allow Targeting Tunnels For Ships** seçeneğini seçin ve geri dönün. Artık gemiyi saldıranlara karşı kilitleyebileceksiniz. Bunu yapmamızın sebebi oyunun savaş sahnelerinin çok hızlı olmasındandır. Artık karşıdan gelen düşmanı hedef tünelinin içine sokup Auto Pilot'u çalıştırırsanız pilot sizi hedefe kilitler ve siz de ateş ederseniz. Bu arada hedefe 1 km kala, düşmanı hala yok edemediyseniz Auto Pilot'tan çıkarmanız gerekir yoksa çarparsınız.

Radarda gördüğünüz cisimlerin renklerine göre anlamları ise şöyle:

Mavi	**15 Ton**
Yeşil	**31 Ton**
Magenta	**63 Ton**
Kırmızı	**111 Ton**
Turuncu	**159 Ton**
Sarı	**207 Ton**
Gri	**299 Ton**
Beyaz	**300 Ton +**

Oyunda alabileceğiniz rütbeler ise şöyle:

FEDERASYON	**İMPARATORLUK**
None	**Outsider**
Private	**Serf**
Corporal	**Master**
Sergeant	**Sir**
Sergeant-major	**Squire**
Major	**Lord**
Colonel	**Baron**
Lieutenant	**Viscount**
Lieutenant Commander	**Count**
Captain	**Earl**
Commodore	**Marquis**
Rear Admiral	**Duke**
Admiral	**Prince**

Bu rütbeleri almak için orduya katılmanız ve verdikleri görevleri başarmanız gerekli. Bu görevler arasında en zorlu olanları ise üsleri yok etme görevleri. İster uzay ister yer üssü olsun sizi bayağı zorlar. Bir de Mirage tipi gemilerden sakının ve bunlardan bir tane almaya bakın. Çünkü bunlar gerçekten birer serap.



Geminiz başta küçük ama para kazanınca değiştirme imkanınız var.



Birinci oyuna göre gidebileceğiniz gezegenlerin sayısı oldukça artmış. Görünce siz de farkedeceksiniz.

Oyun mükemmel. Daha önce söylemiştim değil mi? Üstelikde tek disket. Mutlaka ama mutlaka alın. Sakın bu klasiği kaçırmayın. Uzay ticaret simülasyonlarının en iyisi. Daha iyisini yapabilirler mi bilmiyorum, ama yaparlarsa da çok uzun süre bekleyeceğimizden korkuyorum.

BARIŞ OKAN



FRP
FANTASY ROLE PLAYING

Merhaba sevgili okurlar, bir aylık aradan sonra yine beraberiz. Ama ne yazık ki beraberiğimiz bu sayıda sona eriyor. Şimdi size bunun sebeplerini açıklayayım. İlk söyleyeceğim şey bu köşe ilgisizlikten sona ermiyor zaten geçen ay gelen 34 mektup bunu kanıtladı. Ana sebep bu derginin bir bilgisayar dergisi olması ve bilgisayar ile ilgili konulara daha çok yer ayrılması gerektiğidir. Bu ancak iki yolla olabilir, ilki sayfa sayısını arttırmak, ikincisi ise dergi içinde birtakım düzenlemelere gidilerek daha çok yer kazanılması. İkini yapmak siz okurlara daha çok bir fiyat yükü getireceği için vazgeçildi, zaten Ocak ayında matbaa ve kağıda büyük miktarda zam geleceği için bunu yapmak imkansızdı. Biz de ikinci yolu seçtik ve bilgisayarla ilgisi olmayan ya da olsada pek iş yapmayan köşe ve yazı dizilerini dergi bünyesinden çıkarma çalışmalarına girdik. Celal benim köşemin kapanması gerekmediğini defalarca söyledi, ama derginin devamı için herkesin biraz fedakarlık yapması gerekiyor. Birçok okuyucunun derginin geç çıkmasından şikayetçi olduğunu biliyoruz, herkes işi bizim züppelikten geciktirdiğimizi zannediyor. Ama aslında işin aslı bambaşka, birçok defa matbaa değiştirme ve matbaaların daha paralı dergi ve yayınlara basım önceliği vermesi sebebiyle tamamen hazırlanmış bir dergi 15 gün büroda bekleyebiliyordu. Ve içindeki haber, oyun ve programlar eskimiş oluyordu. Ama artık alınan acil önlemlerle dergiyi zamanında alabileceksiniz. Neyse kafanızı yeteri kadar ağrıttım, son yazı hatrına tüm köşeyi mektuplara ve birazda yeni bilgisayar oyunu haberlerine ayırıyorum.

HABERLER

Önce haberler. Sierra'dan karışık, karışık olduğu kadar da güzel olan bir ikon adventure 'Gabriel Knight'. Westwood'dan **Legend of Kyrandia 2** ve **The Hand of Fate** adlı iki ikon adventure. Sapık firma Origin'den **Pagan: ULTIMA 8**, oyunda her karakter için 400 frame animasyon ve Avatar için 1200! kare animasyon var. Eski ve güzel yarış oyunu Indianapolis 500'ün yenisi **Indy Car Racing**, oyunda texture kaplı vektörler ve geliştirilmiş araba modifikasyonu var. SSI'dan (hemen hemen tüm SSI stratejileri harikadır) **War in Russia** adlı harika bir strateji. Perfect General'den tanıdığımız QQP'den **Heirs of the Throne** ve **Lucky's Casino Adventure**. Hatırlatayım QQP'nin ülkemize gelmemiş çok güzel oyunları vardır, herhangi bir oyununu bulursanız gözünüz kapalı alın. Readysoft'tan **Kings Ransom**. Megasoft da **Disciples of Steel** adlı bir role-playing oyununu piyasaya sürecek.

TSR firması **Amazing Engine** adlı bir oyun sistemi ile **Adventure Vision** adlı bir kutu oyun çıkarıyor. Bu kutu oyunun içinde oyunun nasıl oynanacağını anlatan 30 dakikalık bir video kasedi var.

Şimdi sıra mektuplarda,

MEKTUPLAR

İlk olarak ***Başar Gencer,***

• Role-playing oyunlarında niye bu kadar çok silah var.

• AD&D, Advanced Dungeons and Dragons mu demek?

• Eye of the Beholder sistemi geliştirilebilir mi?

• Rifts bir sistem midir?

Başar dikkat edersen bu silahların çoğu ortaçağ avrupasında kullanılan cinsten silahlardır, diğerleri ise onların türevleridir. Her silahın kedine has bir ağırlığı, hızı vardır. Ve ayrıca silahların kullanımı ve çeşitliliği topluma göre değişir. Mesela long-sword kullanan bir ninja görmek zordur. Diğer sorunun cevabı ise ve AD&D o demek oluyor. Eye of the Beholder bir sistem değil bir bilgisayar oyunudur, sistemler ancak kağıt üzerinde mevcuttur. Evet, Rifts de bir sistemdir, hem de oldukça iyi bir sistem. Ama sen sanırım hala benim söylediğim oyunların bilgisayarda varolduğunu sanıyorsun.

M.Onat Özdemiroğlu,

• Basit role-playing kitapları hangileri?

Sana basit olarak tavsiye edebileceğim ve parana değecek olan sistem, TSR'ın Dungeons and Dragons'udur. Sana gelecek katalogdan ısmarlarsın.

Çağlar Özelitez,

• Beholder, beholder, beholder,.......

Sana tavsiyen gerçek role-playing'i kağıt üzerinde oynanan oyunlarda araman. Hemen birkaç katalog ısmarlayıp kendine bir oyun sistemi seçiyorsun.

Faruk+Ethem Saraçoğlu,

•Köşende Frp'ye ilgi duyanların adreslerini yayınlarsan iyi olur.

Merak etme, gelcek sayıya bir sütun halinde ekliyeceğim.

Emre Ersöz,

• Elimde Hero Quest var ama ana oyun kartonu yok, ne yapayım?

• Lure of the Temptress'in tam çözümünü yayınlayın.

Sanırım sen ya Hero Quest expansion set gibi birşey aldın ya da içine kartonu koymayı unutmuşlar. Bizdeki Space Crusade'in (ikisi de aynı firmanın) oyun kartonunda sadece renkli güzel boyanmış bir alan vardı, bunun üzerine senaryoyu kuruyordun, sen kendine yalan yanlışda olsa bir karton yap ve oyna. Unutmaki kurallara bağlı kalmak zorunda değilsin. Lure of the Temptress duyduğuma göre çok kısa bir sürede bitirilebiliyormuş, en iyisi biraz daha uğraş.

Ozan ????,

Sağol Ozan sen uğraşıp yaptığın konu ve çalışmaları bana yollamışsın. Ama sanırım sen de benim bilgisayar oyunu konusu istediğimi zannedenlerdensin. Neyse önemli değil, ama bir daha sefere yaratık yaratırken biraz daha mantıklı özellikler eklemen gerekecek. Amiga ile uğraşılarında sana başarılar.

Tolga Kırtıloğlu,

• İnşallah bir Türkçe role-Playing dergisi olur!.

• Amiga ve PC'deki role-playing oyunları arasındaki farklar doğru mu?

• SSI tipi oyunlarda en iyi parti nasıl olur?

İnşallah olur, bu konuda birtakım çalışmalarım oluyor, ama ne yazık ki çevremdeki insanlar çok tembel, anladım ki bu işi ya ben yapacağım ya da ?????...Sadece Role-Playing'le ilgili olan dergiyi bu ay bitirmeye çalışıyorum , bitince sizlere bu dergiden bildireceğim. Evet Amiga ve PC role-playing oyunları arasında fark var, yada vardı. Hem de ne büyük farklar, büyük animasyon ve müzikler, ya da uzun demoların hepsi Amiga'ya geçince yok oluyordu. Şu son 1 aydaki gelişmeler, PC oyunlarının %100 olarak Amiga'ya geçirelceğini gösteriyor. tabi sadece 1200 ve 4000 sahipleri bu habere sevinsinler, 500 sahiplerine verilen destek ise sanıyorum çok yakında kesilecek, yada oldukça azalacak. Son 1 ayda elime geçen A1200 oyun, demo ve programları karşısında oldukça aklım karıştı. SSI tipi oyunlarda en iyi partiyi kurmak için sanki döğüş oyunu oynuyormuş gibi düşün, bol HP'li ve human olan bir parti yarat.

Mert Kızılok,

• Beholder, beholder, vsvs...

Merhaba Mert, aylardır ortada yoktun, tabi yine senden beklenceği gibi 3,5 sayfalık bir mektubu önüme yığdın. Sana geç cevap verdiğim için darıldın sanmıştım. Aferin birsürü oyun bitirmişsin. Sana da tavsiyem, şu katalogları alıp bir an önce nor-

mal role-playing oyunlarına başlaman. Shatted Lands çıktı, ve oldukça güzel, Hired Guns da ne yazıkki güzel (Amiga'mı sattım da). Neyse sana iyi ve kötü dileklerin için teşekkürler ve baybay.

İsa Koçoğlu,

Sana buradan veda etmek istedim(şaka şaka!), yolladığın 'FRP Köşesi 10 sayfa olsun başlıklı 45 imzalı mektuba teşekkürler ama, hehe, ama, amaaaoaoa, ne yazıkki artık gerek yok. Sonra görüşürüz Aussie boy.

Çağıl Erkan,

• SSI'ı niye beğenmediğini anlayamadım.

• Dark Queen of Krynn'ı ne kadar oynadın?

• Dergice yayınladığın resimleri nereden buluyorsun?

SSI oyunları 2 sayı önce de söylediğim gibi, diğer bilgisayar role-playing oyunları gibi, yurtdışında çerez niyetine oynanıyor. Bizim gibi ülkelerde ise bu role-playing mantığını körelten bir etken oluyor. Kısaca insanın serbest düşünce ortamını kaldırıyor, ve bağımli bir böcek haline geliyor. DQK'ı çok az oynadım, sonra Harddiskimden sildim. O resimleri elimdeki role-playing kitaplarından buluyorum, orjinalleri çok renkli ve güzeldir.

Haldun Akoğlu,

• PPage gibi kaliteli bir Masaüstü yayıncılık programı PC'de yok mu?

• Bir fotoğrafta Rifts nedir ve Darksun nasıl oynanır açıklarmısınız?

• GVP 530 Turbo alayım mı?

Ne yazıkki yok, bende zamanında çok aradım ama boşuna arama, PC dergilerine telefon edersen sana şu cevabı veriyorlar 'Ya Amiga yada Mac kullanın'. Toplam yaklaşık 850-900 sayfalık kitapları bir fotoğrafta açıklamak haa, eğer mümkün olsaydı hiçbir sorun kalmazdı. Bence GVP530-Turbo alma, onun yerine A1200+HD al ve yakında çıkacak ucuz hız kartlarını bekle, eğer dediğimi yapmazsan sonra bayağı üzülebilirisin.

Hayrullah Köroğlu,

• Darksun Amiga için ne zaman çıkacak?

• PC mi, A1200 mü?

• Liseye mi, yoksa üniversiteye mi?

Darksun Amiga'da çıktı çıkacak, ama sadece A1200 için. Bence her türlü kullanım için bir A1200+HD ideal bir sistem, artık benim de bir tereddüdüm kalmadı, role-playing oyunlarıda aynı şekilde çıkacaktır. Bu sene dersaneye gidiyorum. Ayrıca mektubunda 4 karelik canavar, 212 HP li Knight'ım var, 32. level Magic User'ım var gibi laflar etmişsin. 32. level bir mage ne demek sen biliyormusun, kağıt üstündeki oyunlarda belki de 6-7 yılda çıkılabilecek bir mertebe, tanrısal kuvvetlerin kazanılmaya başlanıldığı level'lar. 212 HP ne demek bir düşünsene, biz normal insanlar 0. level ve 1-2 HP'yiz. Ayrıca canavarların boyutları 1,2,3 veya 4 kare olarak ayrılmaz, oldukça değişiktir. Lüfen aş bunları, sen de normal role-playing dünyasına katıl, tek yapacağın bir katalog istemek. Hem beni hem kendini üzme.

Hasan Koşluk,

• Hangi okulda okuyorsun, yada mezunsun?

• Bilgisayarda en sevdiğin role-playing oyunu nedir?

• Kataloğum geldi, ancak içindekiler biraz tuzlu, posta parası da öyle.

Demin de dediğim gibi dersaneye gidiyorum ve Istanbul Erkek Lisesinden meznunum. En sevdiğim oyun hmmmm.., hmmm... pc'de Might&Magic 4 ve 5, Amiga'da Dungeon Master. Evet içindekiler biraz pahalıdır, ama özellikle TSR kitap ve oyunları içerik, baskı ve dizgi kalitesi açısından verdiğin paraya değecektir. Bir türkçe oyunu piyasaya sürebilecek sponsor bulabilsem ucuza, kaliteli ve türkçe oyunlar ülkemizde gelişir ve yayılır. Posta parası tuzlu geliyorsa, daha ucuz ama daha yavaş olan surface mail'i seç. Size farklı katalog adresleri vermemin diğer bir sebebi ise posta ücretlerinin farklı olmasıdır.

Kuntegin Avıgözündenvurur (hmm. sanırım gerçek ismi değil.hehe)

• Beholder,beholder,vsvs.....

Hmmm, kardeş senin büyük sorunların var. Amacı Beholder'a tapanlar grubu kurup her ay bir mouse kurban etmekmiş. Hmmm, hmmmmmmm, sana sanırım yardımım dokunmaz, ama sen bir de benim için kurban ver tam olsun.

Evet sevgili okurlar, yerim elverdiği sürece bu veda sayısına mektuplarınızı sığdırmaya çalıştım, cevap alamayanlardan özür dilemem, çünkü yerim yok. Bana pul yollamış olanlar, o pulları yiyecem, ama size birşeyler yollarken. Neyse, ben yine bu dergideyim, bazı gelişmeleri oyun ve haber yazıları arasına sığdıracağım kısa notlardan öğrenebilirsiniz. PBM ise şu anda askıda, ama oynamak isteyenler gerekli bağlantı adreslerini veriyorum, bir mektup yazın ve PBM kataloğunu isteyin. Bilgisayar dışındaki role-playing sorunlarınız için ben hala yerimdeyim, mektup yazabilirsiniz.

Son anda aklıma geldi, yurtdışından siparişiniz gelince paket postanesinde çözünüzün önünde kutuyu açıp inceleme(!) yapıyorlar, ve tabi anlamadıkları için size 'Bunlar ne? diye soruyorlar. Sakın ama sakın OYUN veya MAGAZİN demeyin, yoksa paketinizin tutarı üzerinden %15 oyuncak veya %100 magazin vergisi ödersiniz. Söylemeniz gereken doğru kelime ise KITAP olacaktır. BYBY...

Not: Gelecek sayıda role-playing hayranlarının tanışması için adreslerinizi ve telefonlarınızı bir sütun halinde bastırtacağım. Dm, player arayanlar yada bu işlere girmek isteyenler kalemlere sarılın ve **isim, adres ve telefon** larınızıbana iletin.

EMRE TUNCER

Role-Playing Yardım Kutusu
Emre Tuncer
PK:27 / 81072
Suadiye/Istanbul

TSR
PO Box 756
Lake Geneva, WI 53147
USA

PBM Adresleri:
Graaf Simulations
PO Box 96
St. Clair Shores, MI 48080
USA
Flying Buffalo
PO Box 1467
Scottsdale, AZ 85252
USA

Almanca FRP'ler için:
Das Syndikat
Postfach 11 03 14
64218 Darmstadt
Germany



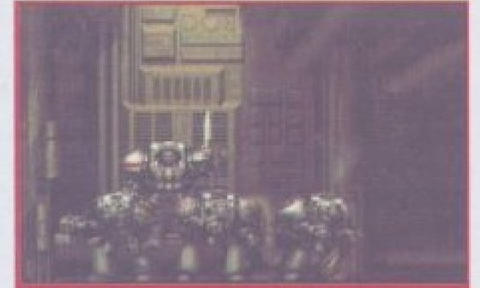
SPACE HULK



Bir kaç ay önce **Electronic Arts**'ın bir oyunu Amiga Format gibi dergilerde boy göstermeye başlamıştı. Her ay biraz daha fazla ekranlarının yayınlandığı oyuna bir çok kişi ağzı sulanarak bakıyordu. Gerçekten oyunun dergi sayfalarından bize yolladığı mesaj bizi oldukça ümitlendiriyordu. Oyunun adı **SPACE HULK**. Oyun hakkında aylarca dedikodular yapıldı. İyi ya da kötü olacağına dair söylentiler sürüp gitti. En sonunda beklenen oyun Amiga'larımıza kadar ulaştı. Oyun beklendiği kadar iyi mi? Yoksa büyük bir firmanın ticari ataklarından biri mi? Belki öyle, belki de değil, bunun cevabını bir aya kalmaz alırız. Çoğu kez bir oyunun kalitesi oyunu hazırlayan firmanın kalitesiyle doğru orantılıdır. Fakat yine de şimdi oturup sizinle Electronic Arts'ı tartışacak değilim, Çünkü bu firma kendini bir çok defa kanıtlamış sayılı firmalardan biridir. Eh, bu dereceye ulaşmış bir firmadan kapasitesine uygun bir oyun beklemek herhalde hakkımız. Evet sonunda Space Hulk elimizde, Amiga karşımızda, takın bakalım şu disketi neler olacak.



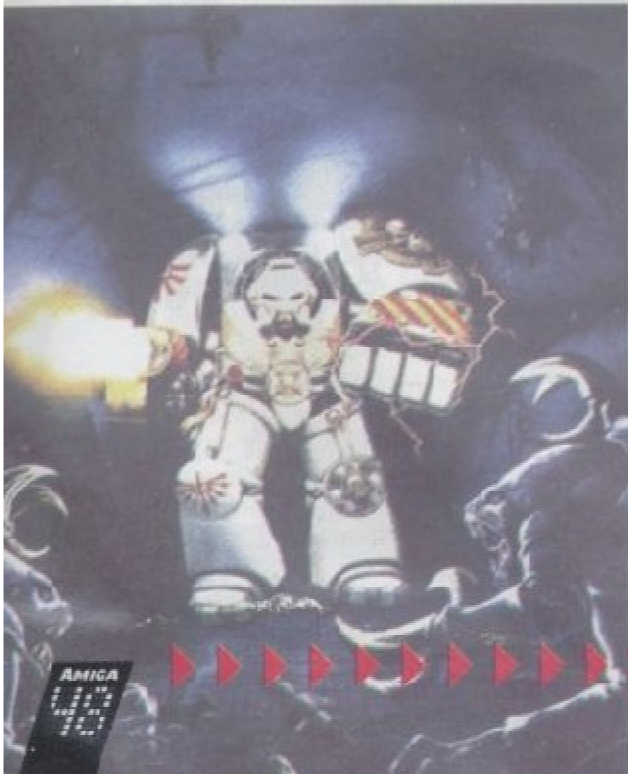
Oyunda tam beş ayrı teknoloji harikası aletle donatılmış Space Hulk'ı yönetiyorsunuz. Amacınız ise verilen görevleri başarıyla tamamlamak. Elinizde gerçekten çok iyi yetiştirilmiş beş karakter var. Bu sayı bazen görevin çeşidine göre değişebiliyor. Görevler genelde karanlık mağaralarda, loş dehlizlerde veya uzun karmaşık koridorlarda geçiyor.Size saldıran varlıklar ise çoğu kez bu tünellerde ve dehlizlerde yaşayan vahşi ve inanılmaz hızlı yaratıklar. Karakterlerinizin kullandıları silahlar bazı görevlerde değişiyor. Fakat genelde bir ışın silahına sahipsiniz. Bunun dışında lav silahları ve roketler gibi etkili silahları da kullanma şansınız var. Oyunu ilk yüklediğinizde karşınıza ufak bir menü gelir bu menüdeki seçenekleri kullanarak yeni bir oyuna başlayabilir veya elemanlarınızı gelecek göreve hazırlamak için tatbikata sokabilirsiniz. Eğer yeni bir oyuna başlarsanız yine ufak bir alt menüyle karşılaşırsınız. Bu menüdeki seçeneklerle bir çok görevden oluşan asıl oyuna başlayabilir veya hazır görevlerden birini seçebilirsiniz. Her ne şekilde olursa olsun görevinizin ayrıntılı olarak size açıklandığı bir ekranla karşılaşırsınız. Bu ekranda görev alanınızın krokisi üzerinde gerekli açıklamalar yapılır, hedefler belirlenir. Fakat bazen yetersiz bilgiler nedeniyle bu kroki size tam olarak verilemiyor. Bu gibi durumlarda



Bu mükemmel açılıştan sonra daha iyi bir oyun beklenirdi.



Grafikler gerçek bir yeteneğin ürünü. Ancak oyun alanı biraz kısıtlı.



verilen bilgilerle yetinmek zorunda kalırsınız. Bu ekranı da geçtikten sonra asıl oyuna başlarsınız. Kontrolünüzde bulunan beş karakterden bahsetmiştim. Bu beş adamınızı sırayla hareket ettirebilirsiniz. Sırayla demekle her seferinde sadece birini kontrol edebilmenizden bahsediyorum. O anda kontrolünüz altındaki Space Hulk büyük ekrandadır. Diğerleri ise ekranın üst tarafındaki ufak ekranlarda emirlerinizi bekler. Kontroller ise oldukça basit, kursor tuşlarını veya mouse imlecini kullanarak Space Hulk'ınızın hareket etmesini sağlayabilirsiniz. Mouse imlecini ekranın ortalarına getirdiğinizde ateş etmenizi sağlayacak nişangah şeklini alır. Bazen alınması gereken objelere rastlayacaksınız bu tür objeleri mouse'un sağ butonunu kullanarak alabilirsiniz. Evet bir de yaratıklar var. Zaten oyundaki asıl problem zorluk derecesi. Oyundaki yaratıkların çok hızlı olması, buna karşın elinizde bulunan beş Hulk'ı da hareket ettirme zorunluluğunuz oyunun oynanabilirlik dengesini bozuyor. Özellikle ilk başlarda rastladığınız yaratıklar o kadar hızlı ki siz bir-iki adamınızı kurtarana dek diğerleri yokediliyor. Bilmiyorum ama bu zorluk derecesi bence oyun için kocaman bir eksi puan olur. Evet yaratıkları vurma şansınız var tabi ki, ama bir an geciktiğinizde uzun yırtıcı pençelerini soğuk zırhınıza geçiriveriyorlar. Verilen görevi başarıyla tamamlayıp karar-



Bu tür oyunlarda dikkatli davranmalısınız. Yetenekli bir grafikerin size neler yapabileceğini görüyor musunuz ?

laştırılan çıkışa ulaştığınızda bir başka göreve geçersiniz.

SPACE HULK bence kesinlikle beklenenı verebilecek kapasiteye sahip değil. Grafikleri olsun, zorluk derecesi olsun oyunu belli bir çizgiden öteye taşıyamıyorlar. Zaten oyunun piyasaya çıkış zamanı başlı başına bir hata. Çünkü bu oyunun stilinde oynanan bir oyun daha var, Hired Guns, bu oyundan çok çok üstün özelliklere sahip bir oyun. O yüzden Space Hulk'ı deneyenler eminim ki Hired Guns'ta karar kılacaktır.

ERCÜMENT SEZER

SES		GRAFİK
75	ELECTRONIC ARTS 3 Disket 1 MByte Billboard'da 8 numara	75

GENEL 73







ALIEN BREED 2



Bu ay Amiga piyasasında bir Alien patlaması yaşandı. İçlerinde irili ufaklı Alien'cıklar olan dört ya da beş tane oyun piyasaya sürüldü. Tabii ki bu oyunların içinde, en iyi olanı ve en çok beklenileni Team 17 firmasının **Alien Breed 2**'si idi.

Şimdi bazılarınızın "bu oyun yeni mi çıktı, bende çok eskiden vardı, oynayıp oynayıp silmiştim şimdi o disketlere ne olduğunu ben bile hatırlamıyorum" diyeceğini biliyorum. Ama bunu diyecek olanlar yanılıyorlar. Çünkü, bundan yaklaşık bir sene kadar evvel piyasaya çıkarılan ve **Alien Breed 2** adı takılan oyunun esası **Alien Breed 92 Special Edition** idi.

Oyunun gerçek Alien Breed 2 olduğunu kanıtladıktan sonra, biraz da oyun hakkında açıklamalarda bulunayım. Oyunda kısaca birincisinden farklı bir şey yapmıyorsunuz. Gene size bir takım görevler veriliyor ve siz de o görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Eğer verilen görevi bitirebilirseniz panik bir halde topuklarınız kıçınızı döverek asansöre doğru koşuyorsunuz. Gördüğünüz gibi oyunların arasında pek bir fark yok, bu yüzden koltuğunuza, eğer koltuğunuz yoksa yere oturup rahatlıkla oyununuzu oynayabilirsiniz. Tabii önce gidip bir bilgisayarcıdan bu oyunu edinmeniz gerekiyor. Şimdi oyunumuzu açıklamaya başlayalım.

Oyunumuz güzel bir müzik ve grafikle başlıyor. Oyunun açılış grafiğinin yanında iki tane seçenek var. Bunlardan birincisi **Start Game** ikincisi **Options**. Options seçeneğini biraz açayım.

Bu menüde sırasıyla;

Players: Oyunun bir ya da iki kişi ile oynanmasını sağlar.

Character: Bu işlem birinci veya ikinci karakteri seçmenizi sağlar.

Credits: Savaşın kişisel veya eşit bir savaş olmasını buradan seçebilirsiniz

Game Mode: Oyunun zorluk derecesini buradan ayarlayabilirsiniz.

Hiscore: Yaptığınız skorları buradan kayıt edebilirsiniz.

Level Code: Eğer oyunun herhangi bir yerinde kod bulabilirseniz (elbet bir yerlerde vardır ama daha ben bulamadım) buraya yazarak yazdığınız koda ait bölümden başlayabilirsiniz.

Oyun; Ground Level, Civilian Building, Science Research ve Military Research diye dört ana bölümden meydana geliyor. Sakın oyun sadece dört bölüm mü diye üzülmeyin, her bölüm kendi arasında dört ara bölüme bölünebiliyor.

Sonunda oyuna başladık. Oyuna Ground Level diye bahsettiğimiz yerde başlıyoruz. Buradaki amacımız, eskiden insanların olup sonradan yaratıkların ellerine geçirdikleri yerleşik bölgeye gidebilmek.

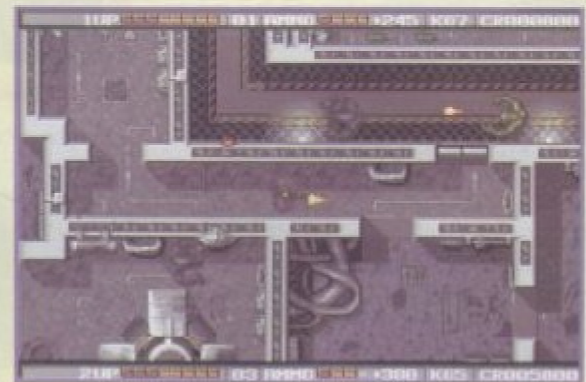
Tabii ki buraya ulaşabilmek için bir takım engelleri aşmak zorundayız. Burada dikkat etmemiz gereken tek şey tepemizde uçup duran ve bize ateş eden nöbetçi gardiyan helikopterler. Bu arada tepemize yağan ateş toplarını saymıyorum. Çünkü onlar nöbetçi helikopterler kadar zarar vermiyorlar. Oysaki helikopterlerin bize en ufak temasları bir hakkımızın uçup gitmesine neden oluyor. Biz onları vuramıyor muyuz? Biz de onları vurabiliyoruz, fakat biraz zahmetli olduğundan onlardan kaçmanızı tavsiye ederim. Sadece birini vurabilmek için yarım şarjör boşalttığımı bilirim. Bu yüzden onlardan sıyrıla sıyrıla gitmeniz en akıllıcası olur. Bu arada hedefinize giderken de önünüze gelen şeyleri toplamayı sakın ihmal etmeyin.

Eh sonunda oyunun ilk bölümüne gelebildik. Oyunun ilk bölümünde sekiz tane hava regülatörünü yok etmemiz gerekiyor. Bu regülatörler bölümün muhtelif kısımlarında bizim gidip kendilerini vurmamızı bekliyorlar. Fakat bu arada karşımıza binlerce yaratık çıkıyor. Bu yaratıklardan yeşil renkli olanları bize ateş edebiliyorlar. Bu yüzden önce onları öldürmenizi tavsiye ederim.

Yaratıklardan başka, dikkat etmeniz gereken diğer bir tehlike de duvarlardan çıkan güvenlik topları. Fakat bunlara o kadar aldı-

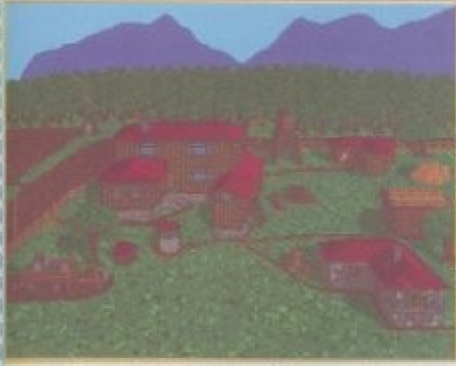


Yoketmenin yaşama şekli olduğu bir oyun.



Labirentler de oyunun tuzu biberi...

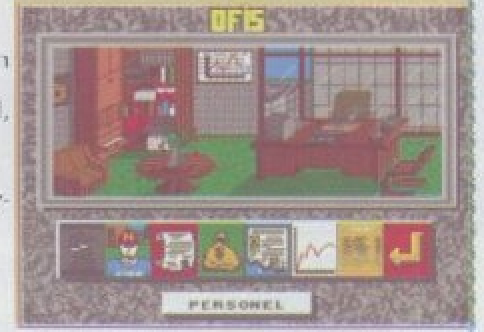
UMUT TARLALARI



HİŞTTTTT!!!

Millet biliyonuz mu, Dünya'nın ve Türkiyenin ilk ve en kapsamlı Tarım ve Hayvancılık simulasyonu, UMUT TARLALARI, İlk baskıyı bitirdi bile!

İçinizde hala Umut Tarlalarını almayan ve hatta bilmeyen varsa almanız İçin 333 tane neden?



- 30'dan fazla 32 renkli grafik, (1297 x-3 çözünürlük)
- Çoğu yerli ve yabancı oyuna göre daha ve daha geniş kapsam (Peh. Peh!)
- 10 ayrı çiftlik makinası. (AH-64 Apache, düdüklü tencere)
- 80 arsız bilgisayar oyuncusu. (Sean Connery, Arnold Sch.)
- Envai çeşit hayvanat. (inek, tavuk, koyun, kedi,karınca yiyen karides)
- Hayvan arttırmalarında %12'ye varan indirim (Ne [?] !).
- Her oyunda yeniden yaratılan bir harita. (Küçük dağları biz yarattık.)
- Birçok senaryo arasından seçim yapma imkanı. (Jurassic Park, Indy IV)
- 3 arkadaş birleşip oynama imkanı. (şizofrenler için ideal)
- Bir sürü tarım ürününün ekim, bakım ve satım belaları (Kiracı Sendromu)
- Çeşitli taşıma ve pazarlama yöntemleri. (Şu görmüş olduğunuz domates..)
- Her an başınızda gelebilecek 8 ayrı doğal felaket(kabza saldırganları)
- 50'den fazla ikon yardımıyla, iş yapma imkanı. (ikon ne ki?)
- Pazar yerlerinde kıyasıya mücedeler. (kırık burun ve kopuk bıyıklar)
- Oyuncular arası, bir sürü cici(!) pislik. (Saraydan kız kaçırma)
- 6 aylık araştırmaya dayanan güçlü tasarım. (Gizemli ve azdırıcı)
- Eğitici bir "Çiftçinin el Kitabı" (DDT Nedir?) Gübre lekesi çıkar mı?
- Çiftliği geliştirirken yapılabilcek çeşitli binalar. (Nalbur...)
- Büyü malzemelerinde büyük damping (Ucuz ökse otu vs.)
- Adamına göre kredi veren bankalar. /Tosunum benim (ne ?)
- Leasingi sistemi ve Ordino kesimleri (Ordino ne beeeee?)

BU OYUN ALINMAZ MI YAAA ! ??

FLASH BİLGİSAYAR



C-64 VEYA AMIGANIZI GETİRİN ÇÜNKİ PC VERİYORUZ

TAKSİTLİ AMIGA SATIŞIMIZ VARDIR....

AMIGA VE PC İÇİN SON OYUNLAR

CASPER

FLASH BİLGİSAYAR Yeni Yılınızı Kutlarken Bu Tablodaki Ürünlerden %8 İndirim Uyguluyor.

MODEL	PEŞİN	3 TAKSİT'Lİ	5 TAKSİT'Lİ
CAS 386 SX-33	503 $	600 $	665 $
CAS 386 SX-40	518 $	618 $	684 $
CAS 386 DX-40	570 $	681 $	754 $
CAS 486 SX-25	660 $	788 $	873 $
CAS 486 SX-33	705 $	842 $	932 $
CAS 486 DX-33	994 $	1187 $	1314 $
CAS 486 DX 2-50	1133 $	1353 $	1498 $
CAS 486 DX-50	1204 $	1438 $	1592 $
CAS 486 DX2-66	1391 $	1662 $	1840 $

RENKLİ EKRAN FARKI 158$
1 MB RAM FARKI 65$

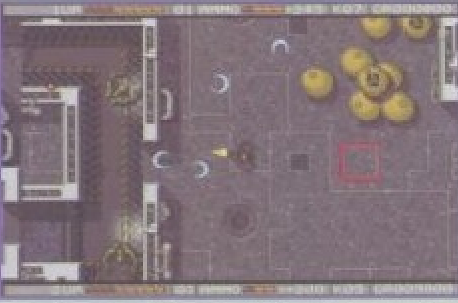
NOT: HARD DİSK ve DİĞER ÖZELLİKLER İÇİN FİYAT ALINIZ.

GENEL ŞARTLAR

1- FİYATLARA K.D.V. DAHİL DEĞİLDİR.
2- VADELİ SATIŞLARDA KEFİL ALINIR.
3- TESLİMAT SİPARİŞTEN 1 GÜN SONRA ARMADAN TESLİM EDİLİR.
4- $ SATIŞIN OLDUĞU GÜN SATIŞ KURULUNDAN DEĞERLENDİRİLİR.

STANDART ÖZELLİK 14" SVGA MONO EKRAN , 101 TUŞ TÜRKÇE KLAVYE, 1,44 MB. FDD , 2 SERİ - 1 PARELEL-1 GAME PORT, 256 KB. EKRAN KARTI, 1 MB RAM, MİNİ TONER KASA, DOS 6.00 İŞLETİM SİSTEMİ, 1 YIL GARANTİ, 10 OYUN

ADRESİMİZ : KOCAMANSUR SOK. KEMAL HAN 67/13 ŞİŞLİ /İSTANBUL
(ŞİŞLİ CAMİİ PASAJI ARKASI) TEL:(0212) 225 94 41 - 231 57 69


Kapılara dikkat! Girmeden önce içeriyi iyi ontrol edin.

rış etmeseniz de olur. Çünkü biraz geri zekalı olup geç anladıklarından dolayı önlerinde varyete yapsanız bile size ancak bir kere ateş ediyorlar. Fakat bazıları da diğerlerinin tersine bayağı akıllı olup sizi uzaktan bile vurabiliyorlar.

Size tavsiyem, önce imha görevinden sonra bineceğiniz decklift'i bulup yolunu iyice ezberlemeniz. Bu arada önünüze çıkan tüm yaratıkları da temizlerseniz iyi olur. Yalnız labirentlerin içinde bulunan ve masum masum duran kutu gibi şeylere pek yaklaşmayın. Çünkü diplerine geldiğinizde o kutu gibi duran şeyler yaratığa dönüşüp sizi uf yapıyorlar.

Sizlere biraz da labirentlerin içinde bulunan ıvır-zıvırlardan basetmek istiyorum. Çünkü bunlar sizin için hayati önem taşımakta. Labirentte yürürken önünüze çıkan dikdörtgen biçimindeki sarı renkli D harfleri 1000 kredi, yeşil renkli D harfleri 100 kredi, kırmızı renkli kutular ammo, üzerinde anahtar resmi bulunan şeyler hepinizin anladığı üzere kapıları açmak için kullanılan anahtarlardır. Bunlardan başka çevrede ender de olsa üzerinde ünlem işareti bulunan yuvarlaklar var. Bunları sakın almamazlık etmeyin. Çünkü bunlar size ekstra hak kazandıran nesneler.

Oyun esnasında M harfine basarsanız karşınıza bulunduğunuz yeri gösteren bir harita çıkar. Bu haritadan ne tarafa gideceğinizi görebilir ona göre kendinize bir yol çizebilirsiniz. Gene oyun esnasında P harfine basarsanız oyun pause durumuna geçer.

Bana kalırsa oyunda haritanın tek bir tuşla karşımıza çıkması çok güzel bir olay, çünkü Alien Breed 1'de nerede olduğumuzu görebilmek için en yakındaki terminale girmek zorundaydık ve bu da kişiyi biraz olsun oyundan soğutuyordu. Neyse biz gene oyunumuza dönelim. Bu toplayacak olduğunuz ekstra şeylerle kendinizi mükemmel şekilde yeniliyebilirsiniz. Kendinizi nasıl yeniliyebilirsiniz; tabi ki terminallere girerek. Terminale girdiğimizde karşımıza bir menü çıkıyor:

• **Weapon Supplies:**

Burada herkesin kesesine göre silah bulması mümkün. Şimdi biraz da silahlardan bahsedelim. Bu menünün içine girdiğimizde silah resminin altında PW diye bir yazı görüyoruz. Onun yanında da low, medium ve high gibi seçenekler mevcut. Bu PW silahın gücünü, yanındaki seçenekler de silahın vuruş gücünü gösteriyor. Bu yazıların altındaki CR ise elimizde bulunan kredi miktarını gösteriyor. En sağ köşede ise alt alta sırasıyla next, prev ve main diye seçenekler var. Bu seçeneklerden next sıradaki yeni silahı, prev bir evvelki silahı gösteriyor. Main seçeneği ise tekrar main menüye dönmemizi sağlıyor.

Şimdi gelelim silahlara:

Machine Gun: Oyuna ilk başladığımız silah türüdür. Oyunda da görüldüğü üzere pek bir fonksiyonu yok bu silahın. Fiyatı ise 5000, 10000, 15000 kredi arasında değişiyor. Pek tavsiye etmem.

Triple Lazer: Oyunda tuttuğum silahlardan bir tanesi. Biraz paraya kıyıp bu silahın ağır modelini alırsanız ortalığı kan götürebiliyor. Bu silahın da fiyatı 15000, 25000 ve 30000 kredi arasında değişiyor.

Homming Missiles: Misillerin menzili biraz kısa olduğundan bu silahı da pek tavsiye etmem. Çünkü ateş ettiğiniz zaman etrafı misil bastığından ammonuz çok çabuk bitiyor. Bu silahın fiyatı da 25000, 30000, 35000 kredi arasında değişiyor.

Flame Thrower: Bu silahın tek özelliği kısa kısa alev püskürtmesi. Bu silahın ağırı yaratıklara karşı etkili fakat diğer bölümlerde çıkan değişik yaratıklara karşı pek etkili değil. Bu silahında fiyatı 20000, 25000 ve 30000 kredi arasında değişiyor.

Rebounders: Oyundaki en tırışka silahlardan bir tanesi de bu. Bir saniye arayla koca koca mermiler atıyor. Zaten fiyatının da ucuz olması bir halta yaramadığını gösteriyor. Bu silahın fiyatı 15000, 20000 ve 25000 kredi arasında değişiyor.

Hand Grenades: Silahın tek özelliği el bombası atması. Bu silah son saydığım iki silaha nazaran biraz daha iyi. Bunun da fiyatı 15000, 20000 ve 25000 kredi arasında değişiyor.

Remote Location Scanner: Adından da anlaşıldığı gibi bu bir scanner cihazı. Orta seviyede bir tane almanız sizin yararınıza olur. İleride ekran karardığında en çok ihtiyaç duyacağınız cihazlardan biri olacaktır. Fiyatı ise 15000, 30000 ve 45000 kredi arasında değişiyor.

Evet silahlarımızın tanıtımı bu kadar. İstediğiniz silahı aldıktan sonra main seçeneği ile bu alt menüden çıkabilirsiniz.

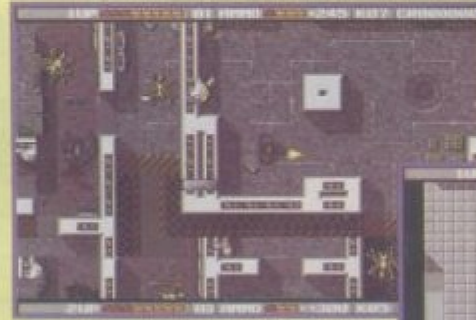
• **Toll Supplies:**

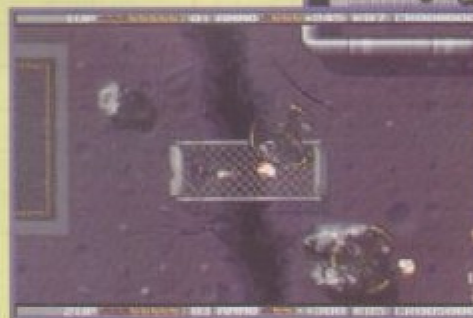
Bu bölümde oyunda ihtiyaç duyabileceğiniz tüm malzemeler mevcut. Bunları da sırayla açıklayalım:

Ammo Charge : Aldığımız silahlara buradan 3000 kredi ödeyerek mermi alabiliyoruz. Fakat size bir şey hatırlatayım. Sakın üç şarjörden fazlasını almayın. Çünkü hiç bir fonksiyonu olmuyor, sadece luzumsuzca kredi harcamış oluyorsunuz.

First Aid : Bence oyunun en önemli gereksinimi. Çünkü yaşam çizgimiz kısalıp bittiği anda otomatikman bir hakkımız da gidiyor ve bu da hiç de zor bir olay değil. İlk yardımı labirentlerde bol bol bulabiliyorsunuz. Ama eminim ki oyunun heyecanından bu ilk yardımların yarısını boşa kullanacaksınız. Fakat üzülmeyin buraya da 30000 kredi vererek kendinizi düştüğünüz kötü durumdan kurtarabiliyorsunuz.

Key Pack : Adından da anlaşılacağı gibi bu kısımdan da kendinize kapıları açmakta kullanacağınız anahtarları alabiliyorsunuz. Size bir tavsiyede bulunayım. Oyun esnasında sık sık haritaya geçip hangi odada ne var diye etrafa bakının. Böylelikle hem fazla anahtar harcamamış olur, hem de mümkün olduğu kadar az yaratıkla karşılaşmış olursunuz. Bunun sonucunda da yaşam çizginiz (veya noktalarınız) kısalmamış olur. Eğer herşeye rağmen hiç anahtarınız kal-


Kahramanımızı zor dakikalar bekliyor.


Görevler de gittikçe zorlaşıyor.

madıysa, buraya 4000 kredi takdim ederek bir anahtar destesine sahip olmuş olursunuz.

Extra Life Clone : Evet, tool supplies menüsündeki son seçeneğimiz de bu. Buradan da kendimize 25000 kredi verip (eğer verebilirsek) ekstra bir hayat alabiliyoruz.

• Mission Objective:
Buraya girdiğimizde karşımıza bize verilmiş olan görevin açıklaması çıkar. Eğer görev hakkında unuttuğunuz bir şey olursa buraya girip görevinizi tekrar okuyabilirsiniz.

• Game Statistics:
Buraya girdiğinizde ise kaç puanda olduğunuzu, kaç kredinizin olduğunu, kaç tane yaratık öldürdüğünüzü, ne kadar zaman içerisinde kaç adet mermi attığınızı, kaç adet kapı açtığınızı, elinizdeki silahı ve özelliklerini ve de elinizdeki krediye göre diğer silahları hangi derecede (low, medium, high) kullanabileceğinizi gösteren bir ekran bulursunuz.



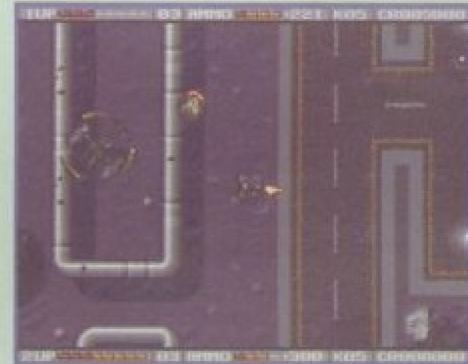
Tek başınızasınız, yaşamaksa öldürmek demek !

• Intex Infobase:
Burada oyunla ve oyunun geleceği ile ilgili notlar bulabilirsiniz. Yakında bu oyunun PC ve Mega Drive versiyonlarının piyasaya sürüleceği gibi.

• Exit:
Bunu seçtiğinizde ise terminalden çıkıyorsunuz.

Evet arkadaşlar, oyuna sıkı bir başlangıç yapmanızı sağlayacak kadar bilgi edindiniz. İsteseniz sizlere biraz da diğer bölümlerden bahsedeyim. Oyunun ikinci bölümünde yapmanız gereken tek şey gidip bir numaralı terminali yok etmek. Tabii bu bölümde de sizi yok etmek isteyen yaratıklardan başka paspas kadar böcekler de başınıza bela oluyorlar. Dikkat edin, bu böcekler bayağı hızlı.

Oyunun üçüncü bölümünde ise sizden oradaki şehrin valisinde bulunan ve labirentin güney kısmındaki bir mekanizmayı çalıştıran anahtarı bulmanız isteniyor. Anahtar ise labirentin kuzey kısmında. Anahtarı kullanıp mekanizmayı çalıştırdıktan sonra hemen kaçın, çünkü bu bir tuzak!



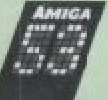
Sevimli helikopterlerden çikolata ve şeker yağmıyor tabii..

Evet bir tanıtımın daha sonuna geldik. Sanırım Team 17 firmasının 500'ler için yazdığı son oyunu ben açıkladım. Biliyorsunuz, bu firma artık sadece AGA oyun yapacağını daha evvelden bildirmişti. Umarım bu fikirlerinden vazgeçip gene A500 için de böyle güzel oyunlar yapmaya devam ederler çünkü piyasanın en sıkı oyun üreticilerinden biri.

KORAY KAYNAK

SES		GRAFİK
81	Team 17 1 MByte 3 Disket Billboard'da 1 numara	92

GENEL 91



Whale's Voyage



Role Playing oyunlar da değişti. Artık ticaretle Role Playing iç içe olmaya başladı. Bu akımın öncülüğünü de Whales Voyage'la NEO üstlenmiş durumda. Oyun adını uzay gemisinin tipinden almış. Geçekten de dikkatli bakıldığında gemi tam bir balina; Çirkin ama sevimli. Oyunun diğer iyi bir özelliği ise A500, A600 ve A1200'lerce ufak defek değişikliklerle çalışabilmesi. Ekstra efekt ve görüntüler içinse 1.5 Mbyte hafızaya ihtiyacınız var.



En çok kullanacağımız ekrandayız, oyunun ta kendisi.

Oyun, konu olarak da bir hayli ilginç.

Terran takvimiyle 2291'de Irada'daki büyük devrimden sonra Irada'lılarla insanlar arasındaki korkunç savaş sona ermişti. Bu savaşın tek iyi yanı savaşın sonunda tüm ırkların özgürlüğüne kavuşması olmuştu. Bir yüzyıl sonra Sanxons'lar kendi hükümetlerini tekrar kurmayı başarırlar, artık Irada'nın ordusu ve diktatörlüğü tamamen yok edilmiştir. Üç yıl içinde Irada İmparatorluğu Birleşik Kıtalar Demokrasisi'ne dönmüştür ve Dünyanın da desteğiyle savaşın sebep olduğu yıkımlar düzeltilir. Bundan sonra ise demokrasinin ve özgür bir piyasanın kurulması çok kısa ve kolay olur.

2035'de yeni kurulan Demokratik Ekonomiler Birliği (UDE) gezegenler arası ticareti



Tipik bir karakter yaratma ekranı.

birleştiren, tüm bilinen ırkları büyük bir markette toplayacak bir organizasyon kurmaya karar verdi. Cosmic Birlik, fakir düşmüş Irada ve Rexontas'lara tek bir para birimi kullanılmasını ve evrensel üretim standartlarını geliştiren yardım sepetini yürürlüğe koydu.

Her gezegen sistemi Birliğe karşı sorumlu bir merkezcil hükümet kurdu. Bu hükümetler federal yasalarla birbirlerine bağlandılar. Bu yasalar her sene Birliğe bağlı müfettişlerce denetlenip gerektiği yerlerde değiştirilirdi.

Zaman geçtikçe Kozmik Birlik daha fazla güçlenmeye başladı. Bunun sonucu olarak 1/1/2371'de diğer bağımsız imparatorlukları da kapsayan büyük bir kuruma dönüştü.

Bu organizasyonun sonucu olarak, galaksinin spiral kollarının sonunda bulunan güneş sistemi Birliğin merkezi olmaktan çıkarıldı. Hükümetler ve Birlik Z-1 adıyla bilinen bir sisteme taşındılar.

Bundan birkaç yıl sonra dünyada doğal ortamı geri getirmek için bazı deneylere başlandı. 2087'den beri yapılan çalışmalarla hava temizlendi. Genesis II adı verilen bu işlem sayesinde oksijen ve karbondioksit doğal seviyesine geri döndü.

Evrenin geçirdiği bu sorunlardan sonra siz de aldığınız elden düşme uzay gemisi sayesinde feci bir halde kazıklandınız. Beş parasız Castra gezegeninin yörüngesinde tembel tembel oturmaktasınız. Yakıt alacak paranız dahi kalmadığından gezegene inip para kazanmanızın gerektiğini sonunda kavradınız. Ama ne şekilde para kazanabileceğinizi sadece ve sadece siz oyuncular biliyorsunuz.

KARAKTER YARATMA:

Bilinen karakter yaratmaların hiç birine benzemiyor. Bir anne ve bir babanın mutasyonundan doğan bebeğin mutasyon katsayısı ne kadar büyükse o kadar iyi bir karakter yarattınız demektir. Bu çocuğun eğitim sonrası alacağı değerlerle işinize yarayıp yaramayacağı sizin probleminiz.

Karakter yaratmadan önce ne tip karakterlere ihtiyacınız olduğunu saptayınız. Benim tavsiyem, soldier (asker), bounty hunter (kafa avcısı), doktor ve psionic (kimyager + büyücü karışımı) yaratmanız.



Ticaret de unutulmamış tabii.

Yarattığınız çocuğun gidebileceği altı ilkokul şöyle:

1- Universal Elementary School

Bu okulda bir çok konu hakkında çok geniş bilgiler elde eder.

2- Space Education Camp

Bu kamp çocuğu uzay yolculuğu için eğitir.

3- Army School

Ordu eğitimi ağırlıklı okuldur. Öğrenciler askeri eğitim görürler.

4- School of Life

Tam anlamıyla hayat okuludur. Bu aslında bir okul değildir. Sokakta yetişmeye böyle denir.

5- Cybertech Mental School

Beyini ve beyin güçlerini geliştirmeye yönelik okuldur.

6- Nagikamura Gakko

Bu Japon okulu kimya üzerine temel eğitim verir.

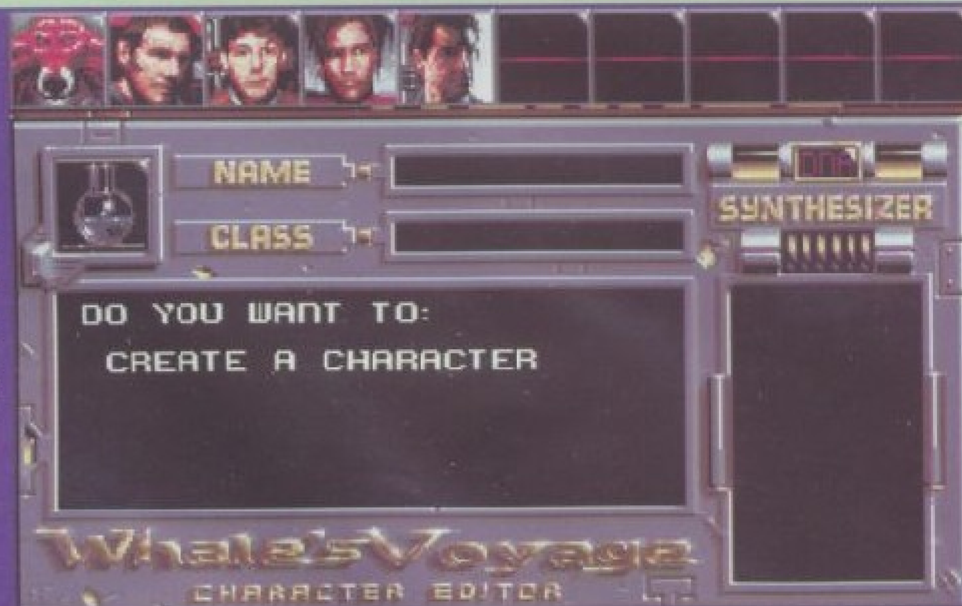
İlk okuldan sonra karakterinizi şimdi de üniversiteye yollamanız lazım. Üniversiteler de altı adet :

1- Military Academy

Bu okulu bitirdiğinde karakteriniz tam olarak eğitilmiş, özel savaş yetenekleri olan bir asker olur.

2- Hoodson Medical School

Doktor yetiştiren okuldur.



Karakterlerin resimleri dijitize ve bu da oyuna gerçekçi bir hava veriyor.



İşte sevgili balina uzay gemimiz. Oldukça sevimli, değil mi ?

3- Aranian Monastic School
Savaşçı rahipler yetiştirilir. Silahların kullanımında ve özellikle elle döğüşte uzmandırlar, ayrıca bazı özel beyin güçlerine de sahip olurlar.

4- Psi Science Institute
Beyinin tamamen kontrol edilmesi öğretilir. Beyin gücünün iyi veya kötü yönde kullanılması okulun konusudur.

5- Chemical University
Biokimya okuludur. Kimya ve bir çok değişik gezegen sistemleri ve bunlarda yaşayan canlı birimler hakkında eğitim verilir.

6- Bounty Hunters' Guild
Özel kişilerden seçilen elit bir gurup bu okula alınır. Çok iyi savaşçı olarak eğitilirler. Görevleri kanun kaçaklarını ölü veya diri yakalamaktır.

Karakterleriniz bu okullardan mezun olduğunda artık oyuna başlayabilirsiniz. İstemediğiniz karakteri **REMOVE CHARACTER** komutuyla partiden çıkarıp yerine yenisini koyabilirsiniz.

START GAME komutunu verdiğiniz de oyun başlar. Oyunun kontrolleri Joystick'le yapılır. Ayrıca klavyedeki ok ve Return tuşlarıyla da oyunu kontrol edebilirsiniz.

Burada söyleyeceğim tek şey gezegene indiğinizde Joystick'inizi ateş ve geri yaparak karakterlerin özel menülerine girme antrenmanı yapmanız.

Böylece refleks gereken yerlerde karakter menüsüne gelebilmek için saçma sapan şeyler yapmazsınız.

TİCARET EKRANI

Oyunun içinde daha önce de belirttiğim gibi ticaret yaparsınız. Geminin ana görünüşünde altı adet ikon sizi bekler.

1- BUY GOODS: Malları alacağınız ekrana gider.

2- SELL GOODS: Malları satacağınız ekrana gider.

3- SHIP'S SUPPLIES: Geminize ekstra ürünler almak istediğinizde bu ikon oldukça işe yarar.

4- SELECT NEW TARGET PLANET: Yeni bir gezegene yolculuk için bu bölüm kullanılır.

5- LAND SCOUTCRAFT OR BEAM DOWN: Uzay yolundaki gibi aşağıya ışınlanmanız veya keşif aracınız varsa bununla gezegen yüzeyine inmeniz bu ikonla gerçekleşir.

6- PHONE: Oyunun can alıcı noktası burasıdır. İnsanlar gerektiğinde size telefon numaralarını verirler ve bazı görevler o insanları telefonla aramanıza bağlıdır.



İşte bilgisayar oyunlarının "ton"la satıldığı tek oyun karşınızda...

Gezegenler arsı yolculukta başınız korsanlarla derde girebilir. Böyle bir durumda yapmanız gereken üç şey vardır.

1- Tüm korsanları yok etmek.

2- Elinizdeki tüm malları korsanlara teslim etmek.

3- Eğer küçük yeşil oklar yanıyorsa kaçmayı denemek.

Bu üç seçenekden ilkini seçerseniz veya üçüncü hareketi başaramazsanız stratejik uzay savaşına girersiniz. Bu bölümde soldan sağa sıralanan ikonların anlamları şöyledir.

1- AHEAD: Balinayı burnunun doğrultusunda bir birim hareket ettirirsiniz.

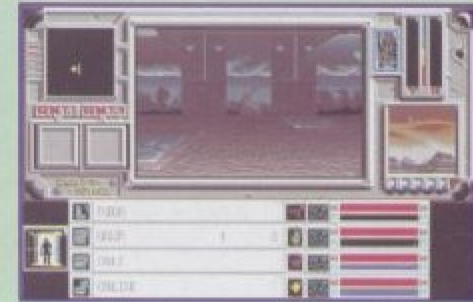
2- PORT TURN: Sola doğru doksan derece dönüş sağlar.

3- STARBOARD TURN: Sağa doğru doksan derece dönüş sağlar.

4- GIVE UP: Savaş sona erer ve teslim olursunuz.

5- END MOVE: Hareket modunuzu sona erdirir.

6- SHIELDS UP: Bir hareketlik süre için kalkanlarınız açık kalır.



Oyunun sürekli duvarlar arasında geçmemesi güzel birşey.

7- HOLOGRAM PROJECTOR ON: Bir hareketlik süre için balinanın yansıması belirir. Böylece düşmanlarınız hangi balinaya ateş edeceklerine karar veremezler. Ateşten kurtulma şansı %50 artar.

8- CLOAKING DEVICE ON: Görünmez perde sistemi bir hareketlik süreyle balinanızı görünmez yapar.

9- IDENTIFY ENEMY SHIP: Rakip gemiyi veya gemileri ve içerdikleri silah sistemlerini tanımanızı sağlar.

Altıncı şıktan sonrası balinanıza aldığınız bazı ekstra ekipmanlar sayesinde ortaya çıkar.

Oyunun ana bölümünü gezegenler oluşturur. Gezegene **BEAM DOWN**'la indiğinizde karşınıza çıkan ekran iki ana bölüme ayrılır. Çevreyi ve kullandığınız cihazları gösteren üst kısım ve karakterlerin özelliklerini gösteren alt kısım.

Üst kısımın iki yanında büyük kareler oto-



Herşey sabit fiyatla değil. Bazen de pazarlık etmek gerekiyor.

matik haritalamayı gösterir. Onların altında bulunan iki küçük kutucuk ise oyunda kullanılan ekstralar için boş yerlerdir. Ortadaki büyük kutu çevrenin görüntüsünü verir. En sağda bulunan iki dikdörtgen kutudan biri sıcaklık diğeri ise oksijen seviyesidir. Onların altında ise hangi gezegende bulunuyorsanız o gezegen gösterilir.

Ekranın alt kısmı bir sürü kutuya bölünmüştür. En solda bulunan büyük kareler özel ikonları içerir. Yardım etme, kurtarma veya iyileştirme gibi. Onların sağında bulunan ilk küçük kutu karakterin hangi görevi üstlendiğini gösterir.

Bu görevler:

LEADER (L): Gurubun liderliğini yapar. Herzaman önde gider. Bu da belirlenmemiş tuzaklara ilk düşen o olacak demektir.

SCOUT (S): Tuzaklar için gözcülük yapar. Tuzak bulduğunda veya şüphelendiğinde guruba haber verir.

CLOSER (C): Karaktere bu görev verilirse karakter gurubun en arkasından gelir ve geçilen tüm kapıları kapatır.

TARGETER (T): Saldırı için karakterlerin tek tek hedef belirlememesi için bu işle biri görevlendirilir. Bu kişinin önünde bulunan kişi her zaman seçilmiş kişidir. Saldırı anında herkes ona saldırır.

JOKER (J): En rezil görevdir. Gurubun moralini yüksek tutmak için devamlı soğuk şakalar yapar ve sadece kendisi güler.

MERCHANT (M): Bu görevi seçen ticaretle ilgili her şeyi yapar. Paraları taşır ve bol bol pazarlıkla uğraşır.

WEIGHTER (W): Namı diğer hammaldır. Bütün ağırlıklarıbu görevi üstlenen taşır.

USER (U): Bu görev seçildiğinde o anki sıcaklık ve oksijen durumu devamlı olarak sağ köşede bulundurulur.

Görev kutularınınyanında karakterin ismi yazılıdır. Onun yanında ise meslek ikonu vardır. Örneğin; silah ikonu asker olduğunu temsil eder. Meslek ikonunun yanında meslek derecesini gösteren bir rakam bulunur. Bunların yanında beyin ve fiziksel gücü içeren barlar vardır. En sağda ise seçilmiş karakterin sağlık durumunu gösteren büyükçe bir ikon bulunur.

Oyunun kısa tanımı bu kadar. Şimdi size biraz da gezegenler hakkında bilgi vereceğim.

LAPIS: Güneşe en yakın gezegen olduğu için havası çok sıcak ve çok kurudur. Bu yüzden yaşamaya pek elverişli değildir. gezegende çok az sayıda yaşayan insan bulunur. Bu insanlar karavan gibi küçük konteynerlerde yaşarlar ve sürekli yer değiştirirler. devamlı volkan hareketleri bulunan bu gezegende insanlar böyle yaşamaya mecburdur. Ayrıca bu karavanları pis ve eski gösteren kum fırtınaları da insanları rahat bırakmaz.

Bu gezegenin ana geçim kaynağı madenciliktir. Lapis çok zengin maden damarları içerir. Gezegen yüzeyinde büyük miktarda madencilik hareketleri izlenir.

Bu kayalık gezegen güneş sisteminin merkezinden oldukça uzak olması nedeniyle bir çok kanun dışı kişilere iyi bir sığınak olur. Bu yüzden bu gezegende başı boş gezmek diğer gezegenlere göre bir hayli tehlikelidir.

Şöhretinden ötürü bir çok maceraperestin ve hazine avcısının uğrak yeri olan Lapis'in esas zenginliği Platinyum madeninden ötürüdür.

ARBORIS: Güneşe olan ideal uzaklığından dolayı bu gezegen tam bir bitki cennetidir. Yemyeşil uzun ovalarla kaplı bu gezegen tam bir çevrecidir. Gezegenin iç kısımları ise balta girmemiş ormanlarla kaplıdır.

Odunun bolluğundan ve başka herhangi bir materyalin bulunmamasından ötürü yerleşim birimlerinin hepsi ağaçtan oluşur. Ağaç Arboris'de çok değerli bir ürün olduğundan hükümet tarafından ihracatı yasaklanmıştır. Bu işin önemi daha sonraki kuşaklarca ortaya çıkarılacaktır.

Arboris, Lapis gibi mineral bakımından çok zengindir ve gezegenin zenginliği bu minerallerin ihracatından gelir.

Arboris, orta derece teknik düzeyde olmasına rağmen ticaret dolayısıyla kazanılan teknik araçlar göze batar.

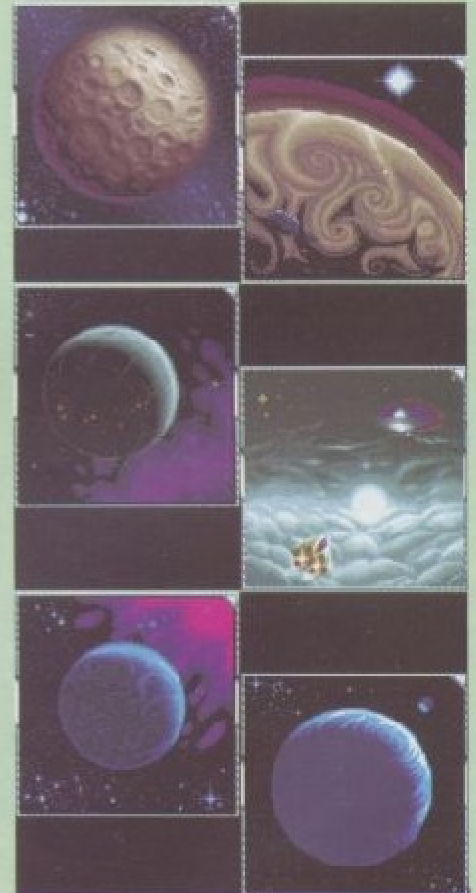
İklimin müsait oluşu kanunsuz işleri sınırlar. Arboris daha çok sayfiye yeridir.

CASTRA: Oyuna başladığınız gezegen olan Castra, bir zamanların evrenin en gelişmiş gezegeniydi. Ticaretin bolluğu tüccarları akın akın buaraya çekti. Bu işin hilesini de yapan tüccar toplulukları sonunda Castra'yı bir ekonomik bunalımın eşiğine getirdiler.

Bu bunalımın sonucu olarak mafya ve kanun dışı kişi sayısında bir patlama yaşandı. Castra tam bir kaosa sürüklendi. Sonunda kanunsuzların sığınağı durumuna geldi.

Yüzyıllar sonra tekrar ticaret yaparak eski haline dönmeye çalışan Castra'nın tek problemi çok yüksek olan suç düzeyidir.

SKY BOULEVARD: Daha önceleri DECANDE IV diye de bilinen bu gezegen Castra gibi ticaretin ve hükümetin merkezidir. Suç oranının çok düşük olduğu bu gezegende politikacılar çok istikrarlı bir politika güderler. Ticareti tamamen kontrol altına almışlardır ve bunalıma sürüklenmesine izin vermezler.



İşte gezeceğimiz dünyalardan birkaçı. Eh, bir tanesi bile yeterken, bu kadar olunca insan ne yapacağını şaşırıyor.

Çok kısa zamanda Castra'nın kaosa sürüklenmesiyle Sky Boulevard teknik gelişmenin ve ticaretin merkezi olmuştur. Bu çabuk kalkınma sayesinde halk kendini lüksün içinde bulmuştur. Bu yüzden her zaman bu gezegene göç çok fazla olmuştur. Bu göç, gezegenin çok kalabalıklaşmasına yol açmış bu yüzden de hükümet kendilerine yörüngede bir uzay istasyonu yapmışlar ve böylece Sky Boulevard doğmuştur. Bu proje son hızla tamamlanmış ve biosfer yok olmadan önce kaçanlar buraya sığınabilmişlerdir.

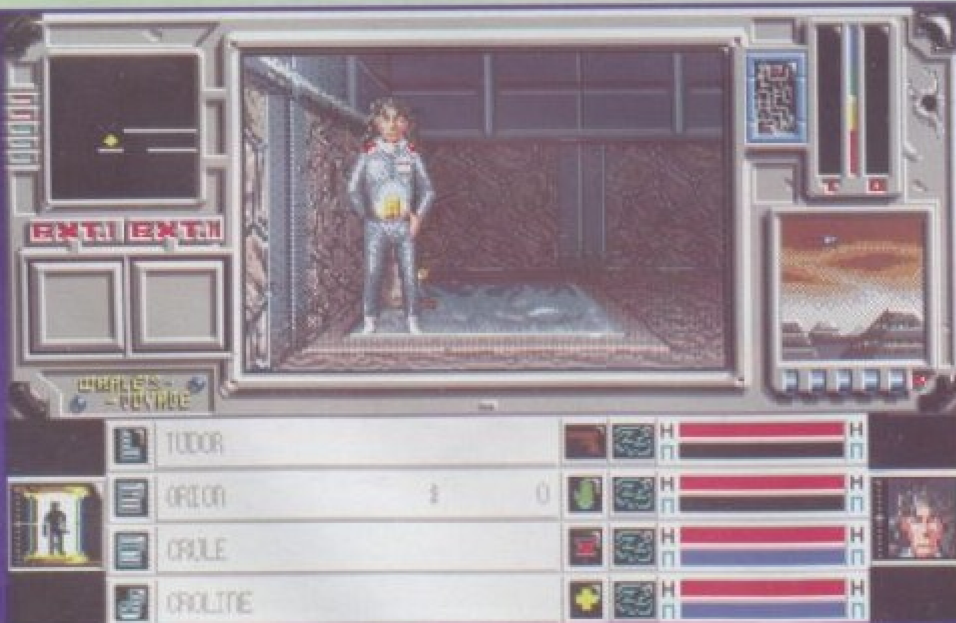
NEDAX: Sistemde yüzeyi tamamen suyla kaplı tek gezegendir. Bazı adalar hariç gezegende yaşamak kesinlikle imkansızdır. Bu adalar da bazen güçlü dalgaların altında kalırlar. Bu gezegende yaşamanın tek yolu deniz altında yerleşim birimleri yapmaktı. Nedax'dakiler bunu başardı. Küçük yerde yaşamanın sonucu olarak suç oranı yok denecek kadar azdır.160 Ayrıca deniz tabanı da madencilik için çok verimlidir.

INOID: Inoid güneşten 2810 milyon mil uzak olduğu için yüzeyi buzla kaplıdır. Halk soğuktan yalıtılmış şehirlerde yaşar.

Gezegenler de bu kadar.

Değişik bir FRP ve ticaret oyunu karışımı. Ayrıca yeri gelmişken SAVE disketi de bayağı problemli. O yüzden bir kaç tane kopya çıkarmadan oynamayın. İlginç ama zor bir oyun. Özellikle saldırı anında çok zorlanıyorsunuz. Alışmanız için bir kaç kere oynamanız gerekiyor. Bu türün meraklıları alıp baksınlar ama meraklı değilseniz hiç bulaşmayın.

BARIŞ OKAN



Sonuç olarak, oldukça değişik bir Role Playing oyunu. Denenebilir.


SES
60

NEO
7 Disket
1 MByte
Billboard'da
9 numara


GRAFİK
65


GENEL
65

HIRED GUNS



Psygnosis bu aralar oldukça başarılı çalışmalara imzasını atıyor. Bu çalışmalardan biri de bir süre önce dergimizde açıklanan Walker isimli oyundu. Walker her yönden mükemmel bir çalışmanın ürünü. Bu oyun Psygnosis'e yeni katılan DMA design program ekibine aitti. Bu oyunun elimize geçmesinden çok kısa bir süre sonra bu başarılı ekibin yeni bir çalışmasının haberleri yayılmaya başladı. Bu yeni oyunun ismi **HIRED GUNS**'dı. Yabancı dergilerden izlediğimiz kadarıyla oyun tek kelimeyle "süper" olarak tanıtılıyordu. Oyunu aldıktan ve bir kaç uykusuz geceden sonra gerçekten



Bu dört kişinin aynı anda oynayabildiği bir oyun.

sözü edildiği kadar iyi bir oyun olduğunu anladım. Daha oyunu bitirme şansına erişemedim. Fakat şunu söylemeliyim ki oyundaki zorluk derecesi çok iyi ayarlanmış. İlk bölümler biraz kolay gibi gelse de bölümler ilerledikçe günlerce kafa yedirtecek sorunlarla karşılaşmanız tarafımdan garantilidir. Ayrıca grafik gösterim sistemleri mükkemmele yakın, harika menüler ve bol renkli oyun ekranları oyunu AGA zannetmemi sağladı ancak bilgisayarım bir 1200 olmadığı için kısa zamanda bu fikirden vazgeçtim. Ancak grafiklerin üstünlüğünü bir kez daha vurgulama ihtiyacı duyuyorum. Beni bıraksanız bu oyun hakkında bir kaç sayfa daha yazarım ama sanırım bu kadar yeter. Biraz da oyundan bahsedeyim. Oyunu yüklediğinizde ufak bir menüyle karşılaşıyorsunuz.

Bu menüdeki seçenekler:

F1-Start a new game:

Oyunu daha yeni açmışsanız bu seçenekle yeni bir oyuna başlamalısınız. Bu seçeneği kullandığınızda yine ufak bir menüyle karşılacaksınız.

Bu menüdeki seçenekler ise:

F1-Training: Oyuncaki kontrollere alışmanız için ufak bir gezi yapmanızı sağlar. Biraz pratik yapmak yararınıza olur.

F2-Full campaign game: Bir çok bölümden oluşan asıl oyuna geçmenizi sağlar.



Herşey çok iyi düşünülmüş. Mükemmel bir tasarım.

KONTROL EKRANI:

DMA Design, bu türde şimdiye kadar yapılan oyunların arasında en iyi ekran düzenine ve kullanım kolaylığına sahip oyunu gerçekleştirmiş.

Genel Görüntü Ekranı:

Buradan karakterinizin dünyaya bakışını görebilirsiniz. Cursor'u hareket ettirirseniz ilerleyebileceğiniz yönlere göre değiştiğini farkedersiniz. Sol üstte karakterinizi gösteren küçük bir portre bulunuyor. Sağ üstte ise yön bulmanız için bir pusula ve onun üzerinde enerjinizi gösteren grafik var. (tamamen kırmızı olduğunda karakterin işi biter.)



Dijital Bölge Tarayıcı:

Normalde her karakter bundan taşır, eğer yoksa bile muhtemelen bir yerlerde bulursunuz. Bu alet bir cins otomatik harita, gerçekten çok kullanışlı. En büyük eksiği ise yaratıkların yerini göstermemesi.

"Store" Ekranı:

Burada yapabileceğiniz dört şey var; bir nesneyi elinize aldığınızda onu kullanabilir, yanınıza alabilir, bırakabilir ya da onunla ilgili detaylı bilgi alabilirsiniz.

Oklara basarak elinizdeki nesnelere ulaşmanız mümkün.

Karakter Bilgileri:

Bu muhtemelen en az kullanacağınız ekran. Burası karakterle ilgili biyolojik bilgileri verir (antremanlı mı ?, iyi durumda mı ? vs.). Bu ekrana bakarken dikkatli olun çünkü etrafta saldırmak için bekleyen pek çok yaratık var.

F3-Short action game: Adamlarınızı birer Rambo gibi kullanarak bir çok Arcade bölümü oynamanızı sağlar. Bu bölümlerin çoğunda önünüze geleni yoketmeniz gerekir. Oldukça geniş alanlarda oynarsınız ve süreniz kısıtlıdır. Üstelik bu bölümler 20 kadar farklı görevden oluşur. Bunlar asıl oyuna geçmeden önce pratik kazanmanızı sağlar, özellikle yaratıklarla savaş konusunda.

F2-Continue a saved game:
Eğer save edilmiş bir oyununuz varsa bu seçenekle Save ettiğiniz yerden oyuna devam edebilirsiniz.



Klasik kullanım ise herşeyi kolaylaştırıyor.



F3-Exit to Workbench:
Oyundan çıkmanızı sağlar.

(Press CTRL-Q to return here):
Daha sonra bu menüye geri dönmek için CTRL-Q tuşlarını kullanabilirsiniz.

Evet, seçenekler bu kadar. Yeteri kadar pratik yapıp kendinizi oyuna iyice ısınmış hissediyorsanız **FULL CAMPAIGN GAME** seçeneğini seçin ve bu büyülü dünyanın içine balıklama dalın. Bu seçeneği kullandığınızda oyunu kaç kişi oynamak istediğiniz soruluyor. Çünkü oyunda kullandığınız ekip tam dört kişiden oluşuyor ve bu kişileri 1-4 arası oyuncuyla kontrol edebiliyorsunuz. Eğer birden fazla oyuncuyu seçtiyseniz oyuncuların kontroller için kullanacağı aletleri de seçmelisiniz. Oldukça geniş imkanlarınız var. Bu ekranı da atlattıktan sonra bu kez çeşitli karakterlerin tanıtıldığı bir bölüme geçersiniz. Bu bölümde ekibinizi kuruyorsunuz. Bu ekranda oldukça farklı bir çok savaşçı bulunuyor. Savaşçı dedim ama bunların hepsi savaşçı değil, pilot, mühendis, sağlık görevlisi gibi kişiler de bulunmakta. Her nekadar savaşma kabiliyetleri olsa da asıl uzmanlık alanları farklı. Aslında bu olay "savaşçı"diyebileceklerimiz için de geçerli. Meslekler oldukça çeşitli; nişancı, suikastçi, savaşçı gibi bir çok meslek arasından ekibiniz için en uygunlarını seçmek zorundasınız. Ayrıca bunların hepsi insan da değil. İçlerinde bir iki tane savaşçı droid bulunuyor ve kuracağınız herhangi bir ekip



Her yer bir diğerine benziyor. Bu biraz zor olacak.



Oyuncularımızdan birini kaybettik. İşler biraz daha zorlaşıyor.

için mutlaka üyelerden birinin droid olması sizin yararınıza çünkü bu robotlar çok dayanıklı ve güçlü olduklarından yük taşıma kapasiteleri insanlardan daha fazla. Ekibinizde bir tane olması size iyi bir hamal kazandıracaktır. Ekibinizi kurarken özellikle mühendis ve pilot gibi meslek gruplarından olanlara da yer vermelisiniz. Neyse, ister bu uyarıları dikkate alarak ister kendi kafanıza uyarak bir ekip kurduktan sonra iki kere RETURN tuşuna basın ve harita ekranına geçin. Bu haritada bulunan mekanlar oyundaki bölümleri simgeliyor. Oyunun gidişatı tamamen bu haritadaki seçimlerinize göre gelişiyor. Oyuna ilk başladığınızda gidebilceğiniz bir tek yer var. Fakat oyun ilerledikçe iki üç yer arasında seçim yapmanız gerekiyor. Gidebileceğiniz herhangi bir yeri seçtikten sonra bölüm yüklenmeye başlıyor. Yüklemeler sırasında pek disket değiştirmek zorunda kalmıyorsunuz. Hatta prog-

ram yüklenirken sağ üst köşedeki NEXT'in yanında bu disketten sonra hangi disketin isteneceğini belirtiyor. Böylece tek sürücüye sahip olanlar için büyük kolaylık sağlıyor.

Oyun ekranı tam dört parçaya bölünmüş. Ekranın dört bölümünden her biri dört kişilik ekip elemanlarınıza ayrılmış. Mouse imleci (eğer tek kişi oynuyorsanız) hangi ekip elemanının penceresine getirilirse sadece o eleman için komut verebiliyor. Eğer birden fazla kişi ile oyunu oynarsanız sorumlu olduğunuz karakterler zaten bellidir. Her karakterin üst tarafında üç seçenek var:



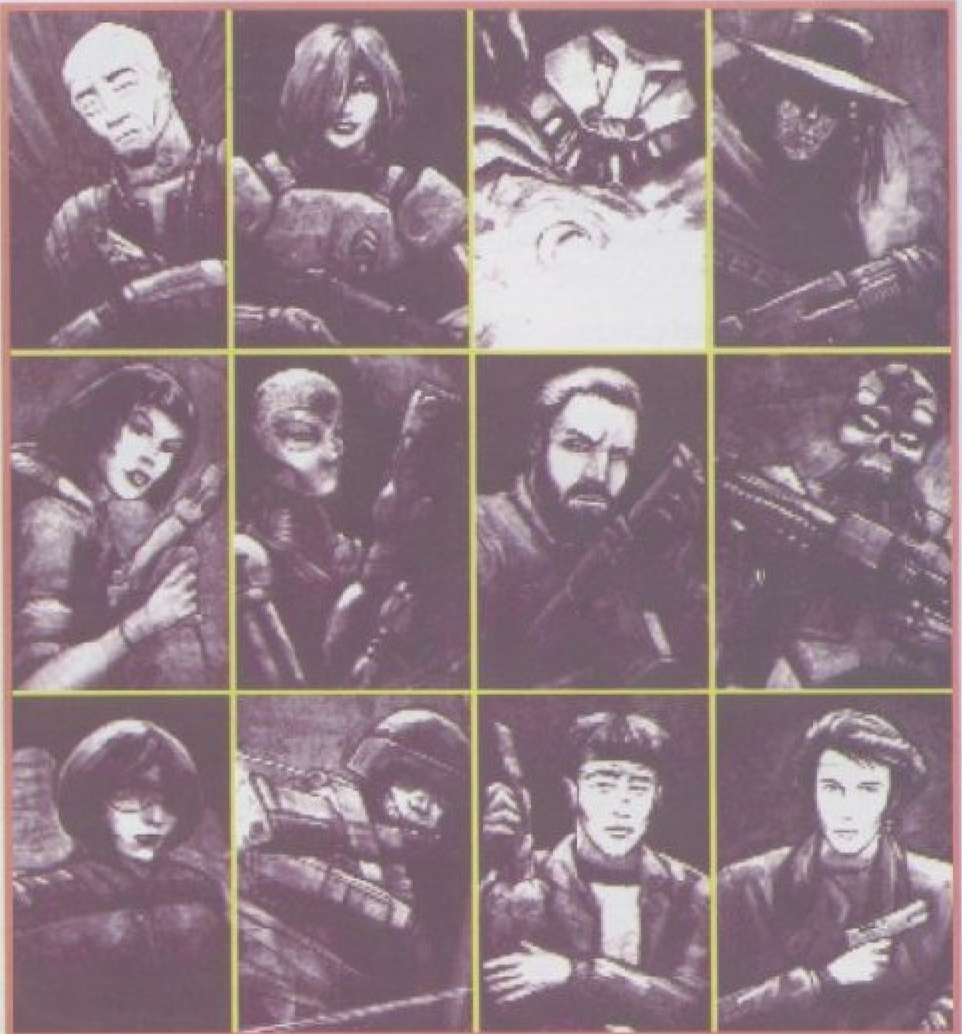
Sanırım birimiz yolu buldu. Herkes buraya.

STORE:

Karakterin taşıdığı teçhizatın ekrana gelmesini sağlar. Sağ tarafta o anda karakterin elinde bulunan obje gösterilir. Objelerin altında, eğer silahsa, kalan cephanesi ve hasar durumu yazar. Hemen yanında bulunan "I" ikonu karakterin elinde bulunan objenin ne işe yaradığını öğrenmenizi sağlar. Bu ikonun hemen altında bulunan diğer iki ikon ise objeyi yere bırakmanızı ve yerden almanızı sağlar. Sol tarafta karakterin taşıdığı objeleri görebilirsiniz. Oyun boyunca kullanabileceğiniz objeler çok çeşitli ve bir o kadar farklı. Özellikle silahlar çok farklılık gösteriyorlar. Bazıları tek tek atış yapabilen hafif silahlar, bazıları ise bomba atabilen ağır silahlar. Hatta bunlardan başka ağır makineliler, lazerler ve alev makineleri gibi silahlar da var. Dediğim gibi silahlar konusunda çok geniş bir seçim imkanına sahipsiniz. Bu silahlar oyun içinde karşınıza çıkıyor. Oyun başlarken karakterlerinize verilen silahlar ise meslek gruplarına göre değişiyor. Bir ajan hafif silah alırken savaşçı bir droid ise ağır silahlarla donatılıyor. Silahlardan başka çeşitlilik gösteren diğer objeler ise kuşkusuz cephaneler. Karşınıza oldukça sık çıkıyorlar. Bunlardan başka ufak aletler var. Bu aletler oldukça farklı işlevlere sahip elektronik şaheserler. Örneğin bir tanesi var ki oyunda çok işinize yarıyor. Bu bir teleport ve sizi rastgele bir yere ışınlama özelliğine sahip. Bu aletten başka elektrik şoku verenler, koruma alanı yaratanlar ve zehirin etkisini yokedebilenler gibi çeşitli aletleri de kullanabiliyorsunuz. Sağlık sorunlarınızı halletmek için Medical Kit'leri kullanmalısınız.



Eyvah, iki kişiyi kaybettik bile. Sonumuz hayırlı olsun.



"KLAS" Karakterler:

Her görev başlangıcında 12 kahraman arasından 4 tanesini seçmeniz gerekiyor. Bunlar 49 yaşındaki insan olan nişancı dan 100 yaşındaki Miyriel Torre isimli cyborga kadar pek çok farklı karakter. Her biri deneyimli savaşçılar ve iyi donanmış olarak geliyorlar. Fakat hepsinin de kendine özgü özellikleri var ve ne taşıdıklarını bilmiyorsunuz. Bunları öğrenmek için teker teker denemeniz gerekiyor.
Burada özelliklerini ve donanımlarını gösteren birşeyler olsa fena olmazdı.
Bu arada karkater grafikleri muhteşem çizilmiş, grafiker Jamie Grant'ı kutlarız.

DTS:

Eğer yanınızda bulunan objelerin içinde radara benzeyen bir alet varsa bu seçeneği kullanarak gezdiğiniz yerlerin bir krokisini görebilirsiniz. Fakat bu kroki sadece bulunduğunuz katın krokisidir. Karmaşık labirentlerde yolunuzu kaybettiğinizde bu krokiler çok işinize yarıyor.

STATS:

Karakterin özelliklerinin gösterildiği bir ekrana geçmenizi sağlar. Bu ekranda karakterin adı, mesleği, kalan yaşam enerjisi gibi bilgiler gösterilir. Özellikle karakterlerin yaşam enerjilerini kontrol etmek için bu ekranı çok sık kullanacaksınız.

Karakterlerin hareketleri ise mouse ile (ya da joyistik veya klavye) kontrol ettiğiniz imleç sayesinde sağlanıyor. İmleci köşelere, yanlara getirdiğinizde imleç herhangi bir yön şeklini alacaktır ve düğmeye bastığınızda karakter o yöne hareket edecektir. İmle-

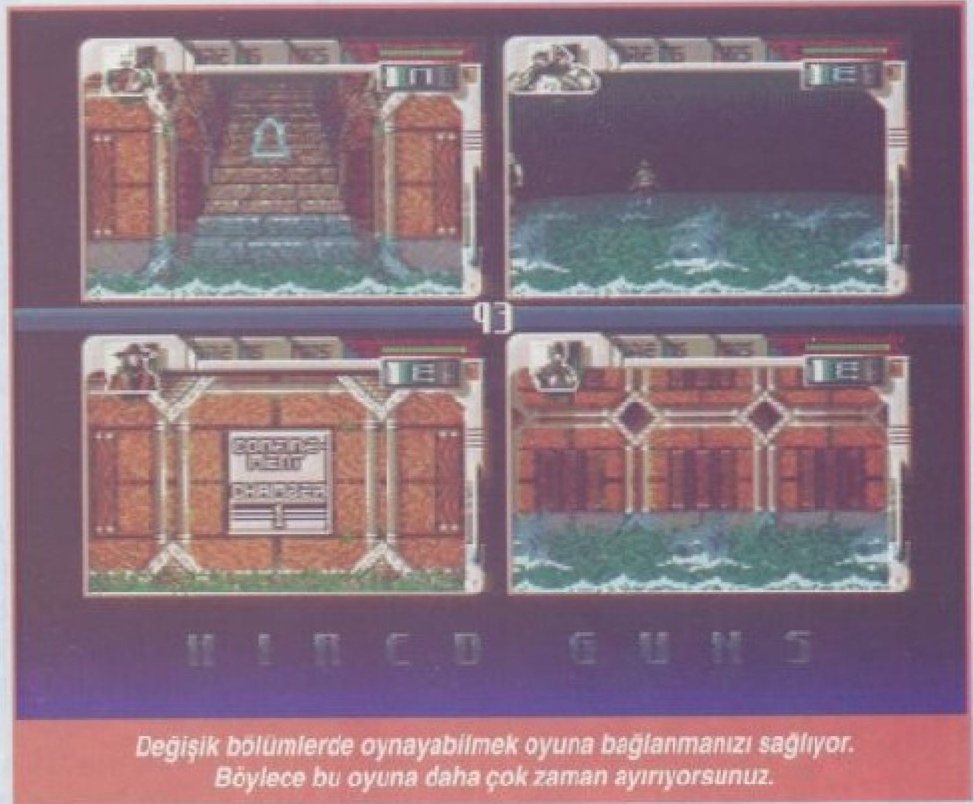


Eh, ne yapalım biz de yeniden başladık.

ci ortaya getirdiğinizde bu kez artı şeklinde nişangah şeklini alır. Bu şekilde silahlarınızı kullanabilirsiniz. Eğer elinizdeki silahın cephanesi biterse diğer düğmeye (eğer mouse ise sağ düğme) basarak yedek cephaneyi kullanabilirsiniz. Oyun boyunca karşınıza bir çok obje çıkacak. Eğer bu objelerden birinin üzerine gelirseniz ekranın sol alt köşesinde size belirtilecektir. İmleci üzerine getirerek sağ düğmeye basarsanız objeyi alırsınız. Dikkat edin, ekran derken karakterlerin kendilerine ait pencerelerinden bahsediyorum. Bu objelerin çeşitlerinden genel olarak daha önce bahsettim ama bahsetmediğim bir kaç objeyi daha size açıklamak istiyorum. Evet, obje çeşitleri gerçekten çok fazla. Hepsinden bahsettim dediğim anda aklıma bir başkası geliyor. Bazen aldığınız objelerin içinde mayın şeklinde yere koyulabilen bombalarla karşılaşacaksınız. Bu bombaları yerden alıp tekrar yere koyduğunuz andan itibaren tekrar o kareye gitmemeniz gerek. Çünkü artık bomba aktif durumdadır ve o kareye ilk ayak basan kişiyi havaya uçurur. Bu bombaların el bombası şeklinde kullanılabilenleri de var. Bombaları kullanırken nişangah da değişir. Bu bombaların el bombalarından tek farkı ise özel bir silaha cephane olarak kullanılabilmeleridir. Bir de kendi kendine çalışabilen silahlar var. Bu silahlara "otomatik nöbetçi" denir. Bu aleti yere konulduktan bir süre sonra çalışmaya başlar ve her önüne gelene ateş eder. Gerekli yerlerde gerçekten çok işe yarar.



Heryönden çok zevkli ve gelişmiş bir oyun.



Değişik bölümlerde oynayabilmek oyuna bağlanmanızı sağlıyor. Böylece bu oyuna daha çok zaman ayırıyorsunuz.

Yaratıklar ise mekanlara göre değişiyorlar. Mağara gibi mekanlarda böcekler, zehirli akrep gibi yaratıklar çıkarken gelişmiş binalarda çok tehlikeli robotlarla karşılaşıyorsunuz. Hatta su kanallarında köpekbalıkları gibi tehlikeli yaratıklarla dahi boğuşmak zorunda kalıyorsunuz. Kalabalık yaratık gruplarıyla karşılaştığınızda bombaları kullanmayı tercih edin. Oyunda bölümlerin özelliklerine göre bazen bir binada, bazen karmaşık labirentlerde ilerlemeniz gerekecek. Bu tür yerlerde ilerlerken ara sıra özel bazı hareketler yapmanız gerekir. Örneğin, bazı kolları çekmeniz, bazı taşları veya blokları hareket ettirmeniz gibi... Asansörleri hareket ettirmek için çoğu kez ok şeklindeki bloklara basmanız gerekir. Bazıları üzerine çıktığınızda otomatik olarak çalışır. Unutmadan söyleyeyim, karakterlerinizi isterseniz bir kaçını birden aynı anda hareket ettirebilirsiniz. Bunun için ekranların sağ üst köşesinde bulunan kare şeklindeki ufak bölümü aktif hale getirmelisiniz. Oyun hakkında genel olarak bahsedebileceğimiz bilgiler sanırım bu kadar. Aslında bu kadarla da kalmıyor fakat diğerlerini oyunu oynarken keşfetmeniz sanırım oyunun tadını daha iyi çıkartmanızı sağlar. Zaten oyuna bir defa başladınız mı bir kaç geceyi uykusuz geçirmeyi göze almalısınız.

HIRED GUNS tam anlamıyla modern bir FRP oyunu. Tek farkı Psygnosis'in alışılmış belli bir çizgiden aşağı düşmeyen kalitesiyle listeleri kasıp kavuracak bir hale gelmiş olması. Herhalde bu kadar laftan sonra oyunu alıp almamanız konusunda bir tavsiye yapmamı beklemezsiniz.

Başka bir Psygnosis - DMA Design oyununda karşılaşıncaya kadar hoşçakalın...

ERCÜMENT SEZER



Oyunun süreli olması da işi kızıştırıyor. Ancak biraz da zorlaştırıyor.

SES		GRAFİK
82	PSYGNOSIS (DMA DESIGN) 6 Disket 1 MByte Billboard'da 2 numara	89

GENEL 91

zenger®

COMPUTER CENTER

ARTIK SİZ DE AMIGA 500/A-1200 VE PC OYUNLARINI AVRUPALI ÇOCUKLARLA AYNI ZAMANDA OYNAYA BİLECEKSİNİZ. NASIL MI ?

TABİ Kİ ZENGER COMPUTER'E GELEREK

ZENGER COMPUTER'ÜN FALİYETLERİ

ZCC CLUB ÜYELİĞİ

- Üye olmak için 2 fotoğraf
- Giriş ücreti 20.000.-TL

1 Aylık üyelik aidatı 10.000.-TL

- Aylık 10.000.-TL ödeme yaptığınız takdirde

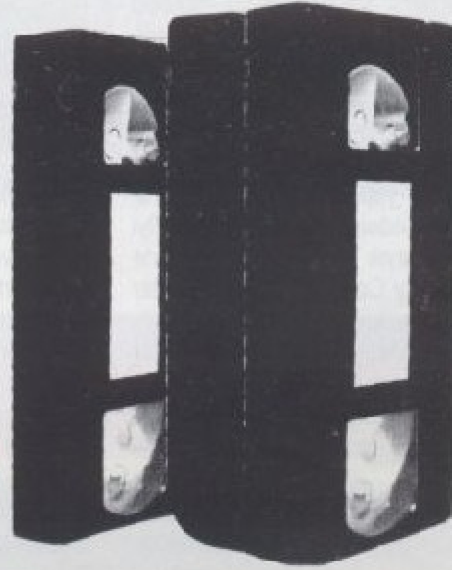
Size her ay yeni oyunların listesi adresinize gönderilecek

Oyun ve programlarda %20

Disket ve malzemelerde %10 indirim

Ayrıca bütün üyelere doğum günlerinde özel hediyeler.

Üyelik 6 ay için 80.000. - 12 ay için 140.000.



- PUAN KAMPANYASI ZENGER COMPUTER'DE ALIŞ-VERİŞ YAPIN PUAN ALIN ÇEŞİTLİ HEDİYELER KAZANIN
- TÜRKİYE'NİN HER TARAFINA ÖDEMELİ SİPARİŞ GÖNDERİLİR.

LİSTE İSTEMEYİ UNUTMAYIN.

- EN SON AMIGA OYUNLARININ TANITIM VIDEO KASETİ BULUNUR. 3 SAAT'LİK VIDEO KASETİ 130.000+POSTA

- UCUZ, KALİTELİ DİSKETLER, DİSKET KUTULARI JOYSTICK'LER MOUSE PAD'LER

zenger® 'de

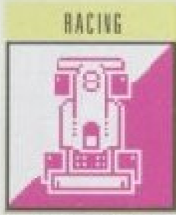
24 SAAT AÇIK SİPARİŞ HATTI 0312 231 67 67

SİPARİŞİNİZİ VE AÇIK ADRESİNİ BIRAKMAYI UNUTMAYINIZ.

ADRES: SÜMER SOK. 6/B KIZILAY ANKARA 06440

TEL: 0312 230 66 66 - 230 23 43   FAX: 0312 231 17 29

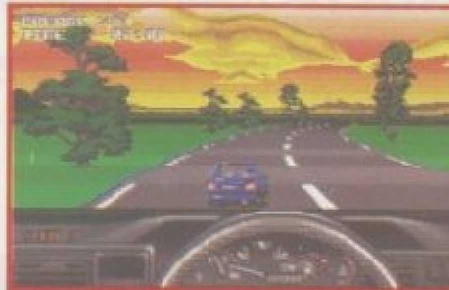




Yarış oyunları komik şeyler. Ev bilgisayarlarının piyasaya çıkmasından itibaren kullanıcının ilgisini en çok çeken oyunlar (oyunun güzelliğine bakmaksızın) onlara bir direksiyon ve son sürat hareket eden dört adet lastik veren yarış oyunları olmuştur. Bütün markalarda, tek amacı son gazla gitmek olan bu cins oyunlar her zaman en beğenilen oyunlar içinde hep üstlerde yer almışlardır.

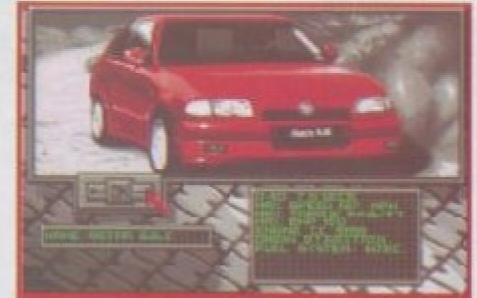
Bu güne kadar yapılan bunca yarış oyunu içinde ise sadece birkaç tanesi "iyi oyun" payesine layık olabilir (Formula One Grand Prix, Crazy Cars III). Kalan oyunlar ise bırakın iyi olmayı genelde bayağı kötüdürler. Basit grafikleri ve sıkıcı oynanılırlığıyla Ocean firmasının Burning Rubber'ı da çoğu yarış oyunu gibi pek iyi bir oyun değil, fakat genede aldığınızda pişman olmayacağınız şirin bir oyun.

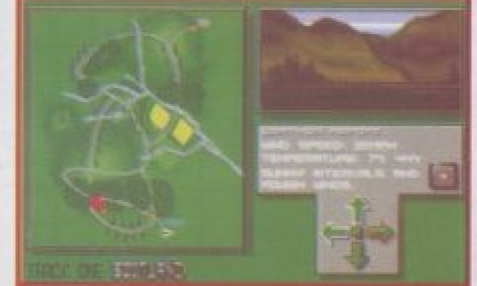
Oyun Outrun gibi bazı Avrupa ülkeleri, Amerika ve bu ülkelerin bazı şehirlerinde geçiyor. Fast Fred isimli birisi babasının araba parçası dükkanının anahtarlarını araklayıp dünyanın çeşitli yerlerinde geçen bir seri kanunsuz yarış düzenliyor.


Klasik bir yarış ekranı, ancak klasikler bundan çok daha iyi.

Oyuna başlamadan önce altısı Amerikan diğer altısı ise Avrupa yapımı 12 araba içinden favorinizi seçiyorsunuz. Burada şunu da belirtmek gerekiyor ki Amerikan yapımı arabalar etkileyicilik bakımından bayağı üstünler; Avrupa arabalar arasından Fiesta ve ya Golf'e bakarken Amerikanlar içinden Bir Firebird veya Trans Am'ı gözünüze kestiriyorsunuz. Aslında bunlar o kadarda önemli değil, çünkü bütün arabalar çok kötü görünüyorlar, bunlar şimdiye kadar gördüğüm en kötü dijitize görüntüler. Test Drive'dakiler bile bunlardan daha iyiydiler.




Bu grafiklere aldanmayın, oyunda böyle değil.

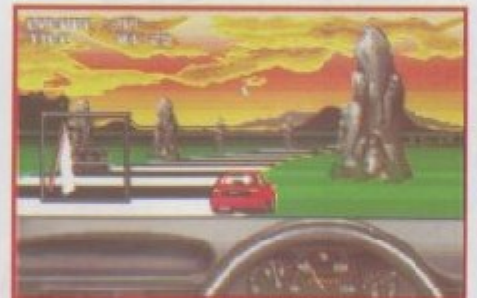

Yarış yolunuzu kendiniz belirliyorsunuz.

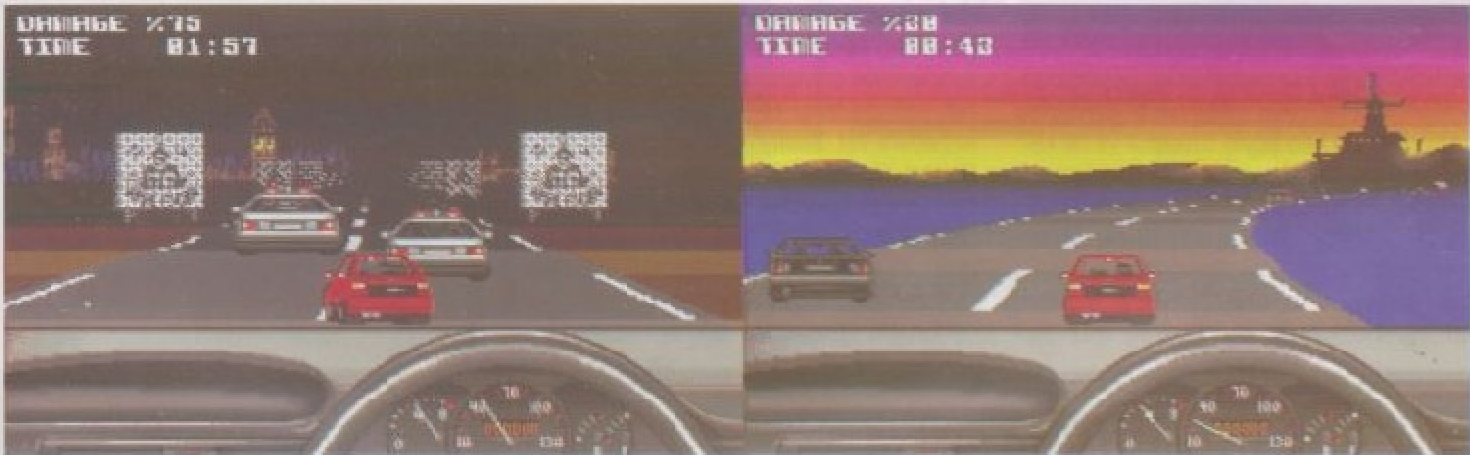
Sonunda arabanızı seçipte yarış kısmına geldiğiniz zaman (sizi biraz sonra gireceğiniz atmosfere hazırlamaya çalışıyormuş gibi gelen, geçiştirme bir müzik dinlemek zorunda kaldıktan sonra) seçim ekranında kocaman görünen arabanızın donuk, küçücük ve kötü anime edilmiş bir şeye dönüverdiğini görüyorsunuz. Oyun içi grafikleri ve sesleri de en az arabanın grafikleri kadar kötü. Notadan bihaber, abes heavy metal oyun müziği ise tuz biber.

Oyunun oynanışı da pek iyi değil. Diğer araçlara ve yol kenarındaki objelere çarptıkça arabanız giderek bir hurdaya dönüyor. Kendinizi bir hurdanın direksiyonunda bulduğunuzda ise oyunda hızlı gitmek yerine dikkatli gitmeniz gerektiğini fark ediyorsunuz. Aslında oyun bu kadar zor olmasaydı bu sistem iyi sayılabilirdi, fakat bölümler öylesine uzun ve arabanız o kadar çabuk hurdaya dönüşüyor ki sinirleriniz bozuluyor. Yani insan "Eğer yavaş ve dikkatli araba kullanmak isteseydim gidip dedemin Anadol'unun anahtarlarını araklar ananemlere giderdim" diyor.



Uh, oh, imdaat, kötü grafikler iş başında! Ne diyelim, Ocean'dan çok daha iyisini beklerdik.


İlginç coğrafik özellikler! (Kayalara dikiz...)



Eğer "ben sabırlıyım, acelem de yok yavaş yavaş oynarım" diyorsanız dahi sinirlerinizi gerecek başka pek çok şey de oyunda mevcut. Bunların en kötüsü ise bölümlerde ne kadar ilerlediğinize bakılmaksızın, arabanız hurdaya döndüğünde en baştan başlamak zorunda olmanız. Böyle bir şey de bu kadar uzun bölümleri olan bir oyunda pek kabul edilebilir değil. Ayrıca bölüm sonuna ne kadar yolunuz kaldığını gösteren bir şeyler olmaması da tam anlamıyla bardağı taşıran son damla oluyor. Bu arada sürekli rahatsızlık verip sizi dışarı çıkarmaya çalışan polis arabalarını da unutmamak gerekiyor. Bunlar gerçi oyuna biraz da olsa heyecan katıyorlar. Yalnız bir polis arabasına doğru yaklaşırken çarpmamak için hiç bir şey yapamıyorsunuz.

Bunların dışında yarışacağınız parkuru seçtiğiniz ekran ise fazla karışık ve kontrolü zor. Arabanıza extra parçalar aldığınız dükkan ise grafik olarak pek iyi değil ve gereksiz, çünkü ne alırsanız alın bu arabanızın performansını pek etkilemiyor gibi. Son olarak da oyunda çeşitli rakiplere karşı yarışıyormuşsunuz gibi olsada bu insanları nedense pek göremiyorsunuz.

Oyunla ilgili söylenebilecek tek iyi şey oyunun gerçekten büyük olan boyutları. Katedilmesi gereken yol gerçekten çok büyük ve mekanlar sizin ilginizi çekebilecek kadar çeşitli. Burning Rubber'ca iddialaşıp yarışacaklar vardır herhalde(!) ama ben onlardan biri değilim. Bugünlerde artık biraz daha fazla şeyler beklemeye hakkım olduğuna inanıyorum, özellikle böyle hiçte yeni olmayan bir türde.

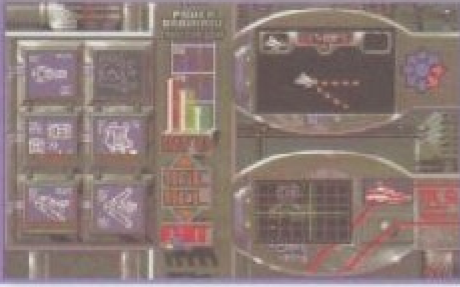
OHRENK TÜMSENCİK



DISPOSABLE HERO



Project-X'den beri şöyle ağız tadıyla oynayacak bir shoot'em up çıkmamıştı. Yegane umutlarımdan biri ve C64'te deliler gibi oynadığım Uridium'un Amiga versiyonu ise beklentilerimden çok, ama çok uzaktı. Tekdüze olan oynama biçimi ve düşman kıtlığı beni büyük bir hayal kırıklığına uğrattı. Artık, yeni çıkacak oyunlar listesinde tek bir isim kalmıştı: Disposable Hero. Gremlin firmasının bu oyunun arkasındaki firma olması beni bayağı sevindirmişti, zira Gremlin iyi firmadır. Ocean gibi sadece reklamlarıyla veya filmleriyle satmayı garanti edip aptal aptal oyunlar ortaya koyan



Bir kahve molası verirken yeni aletler alabiliyorsunuz.

bir firma değil (Bu demektir ki, Ocean'dan beklediğiniz bir oyun varsa hayal kırıklığına hazır olun. Bu hep böyle olmuştur ve de kanımca olacaktır). Oysa Gremlin beni kimsenin yenemediği Lotus serilerini yaratmış gayet takdir ettiğim bir firmadır (Bunu söylemesem olmaz). Söylemesem olmayacak ikinci birşey daha var. Bu oyunun grafikeri var ya, Hein Holt, ben tanırım onu. Bu adam C64'ün kesinlikle 1 numaralı grafikeridir. Hatta C64'te Blackmail grubunda Hein Design adlı bir grafik grubu vardı ve bu grupta kendisi Orc adlı grup üyesiyle mükemmel grafikler çizerdi. Ve hatta bu Orc, Clique adlı Türk grubunun bir oyununun tüm grafiklerini hazırlamıştı. (Acaba Clique de oyunu Gremlin'e satabilir mi ki şimdi?) Kısacası bu herifle akraba bile sayılırız hani..

Evet, oyunun benim için ilk şoku Hein'in adını görmek olmuştu. Oyunun başlangıç demosunu seyrettiğinizde gerçekten kaliteli bir yapım olduğunu anlıyorsunuz. Oyunun menüsünde ise açıklanacak fazla birşey yok. Ya direk oyuna başlayabilir ya da Options menüsünden oyunun ses/efekt ayarını yapıp oyunun zorluk derecesini ayarlayabilirsiniz. Ancak unutmayın, oyunu Easy'de oynarsanız 3. bölümden öteye gidemezsiniz.

Oyunun grafikleri gerçekten çok güzel (valla arkadaşım diye söylemiyom). Düşmanlar hayal gücünüzü zorlayacak biçimde çizilmiş ve çok hoş hareketlendirilmişler. Sizin yönettiğiniz uzay gemileri de (evet, 2 gemi var, bundan az sonra söz edeceğim) aynı şekilde çok güzel çizilmiş. Bu oyun biraz, aslında biraz değil, bayağı zor. Bunun iki nedeni var. Bilmiyorum, çok oynamaktan Project-X'e mi alıştım, yoksa gerçekten mi öyle, ancak oyundaki yaratıklar biraz küçük geldi. Ayrıca yerden ateş eden topların birçoğu kesinlikle vurulamayacak bölgelere yerleştirilmiş. Sizin yapmanız gerekense deliler gibi ateşlerden kaçmak. Ayrıca ne



İŞTE EN AZILI DÜŞMANLARINIZ !





Grafikerleri tüm yeteneklerini göstermiş. Bu arada, çaktırmayın ama sağ-alt köşedeki resim oyunun sonundan alındı.



kadar ekstra silah alırsanız alın, düşmanları yoketmek de gayet zor. Her düşmana en az birkaç kere ateş etmeniz gerekiyor. Yeri gelmişken söyleyeyim, oyunda joystick'inizin otomatik ateşini kullanmayın. Onun yerine ateş tuşuna elinizi hiç kaldırmadan basın, çok daha hızlı ateş edecektir. İnsan bir noktadan sonra "Bu adamlar oyunun sonuna bir son ekranı koyamamışlar, o yüzden kimse oyunu bitiremesin diye böyle zor yapmışlar" diye düşünmeye başlıyor. Ama üzülmeyin, bir son demosu (ekran değil, bir demo) var ancak bu demoda ne anlatılmak istiyor veya oyunla bir ilgisi var mı bilmiyorum, anlayan birisi varsa bana yazsın.

Oyunda toplam 8 level var. Her bölüm ayrı bir gezegende geçiyor. Bir bölüm yaşayan bir organizmanın içinde, diğeri deniz altında, diğeri ise gökyüzünde bulutlar arasında geçiyor. Oyunun ses efektleri gayet uymuş ve güzel yapılmış.

Yönettiğiniz gemilerden söz edeceğimi yazdım az önce. Oyunun en can alıcı noktası da bu zaten. Oyunu oynarken yolda 2 çeşit zararsız cisim göreceksiniz. Bunların ikisi de kırmızı renkte. Bunlardan biri enerjinizi sonuna kadar dolduruyor, diğeri ise dokunduğunuz an gemiye alınıp bilim adamlarınca inceleniyor ve belirli bir süre sonra kullanılmaya hazır bir silah olarak kullanmaya karar verdiğiniz an hazırlanıp geminize yerleştiriliyor. Peki bunları ne zaman hazırlayıp ne zaman geminize yerleştiriyorsunuz? Bunun için yine ilerlediğiniz zaman arada sırada önünüze çıkan yeşil kubbeli binaya konmanız lazım. Yeşil kubbenin içine geminizle girdiğiniz an önünüze değişik bir ekran çıkıyor. Bu ekranda sol tarafta incelemede veya hazır olan silahları görüyorsunuz. Sağ üst tarafta silahların özelliklerini, sağ alt tarafta gemilerinizi ve ortada silahları geminize yüklemeye yarayan ikonları. Bu ikonların hemen üstünde 3 tane bar göreceksiniz. Bunların en solda olanı geminizin toplam gücü. Geminize yerleştireceğiniz hiçbir silahın toplam gücü bu barı geçmemeli. Ortadaki bar geminizdeki silahların toplam olarak ne kadar güç yediğini gösteriyor. (İşte bu bar en soldaki barı geçemez) ve en sağdaki bar o anda işaretlediğiniz silahın tek başına gemiden götüreceği enerjiyi gösteriyor. Kafanıza göre beğendiğiniz silahların geminizin taşıyabileceği kadarını **USE** ikonuyla yükleyin. Eğer bir silahı kaldırmak istiyorsanız **DEL** ikonu ile bu işi yapabilirsiniz.



Genel olarak oyuna bakmak gerekirse, son zamanlarda çıkan en iyi uzay savaşlarından biri. Grafikler ve yaratıkların güzelliği oyunu sürükleyici yapıyor. Ancak bunun yanında benim hissettiğim şey, hiçbir silah bana yeterli gelmedi. Ne bileyim, arada sırada birsürü düşman gelse de herbirini birer birer teker atışla vurup ortalığı alevlere boğsam isteği vardı. (Project-X! Ve de bir A1200 oyunu olan Overkill mesela..) Bu oyunda o yoktu. Birçok düşman tam burnumun dibine geldiği an ölüyordu. Ancak ne olursa olsun, şu sıralar çıkan birçok oyun içinde gayet iyi bir yere sahip Dispcsable Hero. Kesinlikle alın ve zorluğundan nefret edene kadar oynayın. Eğer oyunu zor bulmazsanız "Yahu bu Can da kabiliyetsiz midir nedir?" deyin. Benden izin çıktı.. Şu anda okuduğunuz yazıyı yazarken Ankara yerel Radyosu Gün FM'de gecenin saat 2'sinde ruh ve hayaletlerle ilgili bir programını dinliyordum. Korkudan mutfağa gidip su bile alamadım. Şimdi hemen yatağıma atlayıp yorganımı kafama kadar çekeceğim.

İnşallah uyuyabilirim.. Argh!

CAN YALÇIN



SES	GREMLIN 3 Disket 1 MByte Billboard'da 3 numara	GRAFİK
76		89
GENEL		84

GENESIA



Her sene yılbaşı yaklaşırken bir oyun yağmuru başlar, bu oyunların çoğu ya daha önceki güzel oyunların devamlandır ya da pek göze batmayan orta kalitede oyunlardır. Bu yıl ise hiç beklenmedik bir anda, reklamlarını uzun süredir yabancı dergilerden izlediğimiz **GENESIA** geldi. Bu oyun yukarıdaki kategorilerden hiç birine girmeyen bir şaheser. Powermonger'ın ekran düzenini, Populous'un ikon çizilimini, Castles'ın adamlarını ve Civilization'ın bina işlevlerini almış. Ayrıca **GENESIA**'nın hepsinden üstün olan bir yönü var, ayrıntıları ve her stratejide "ah olsa ne iyi olurdu" dediğimiz çok kişi oynanabilme özelliği. Daha fazla uzatmadan oyuna geçelim.

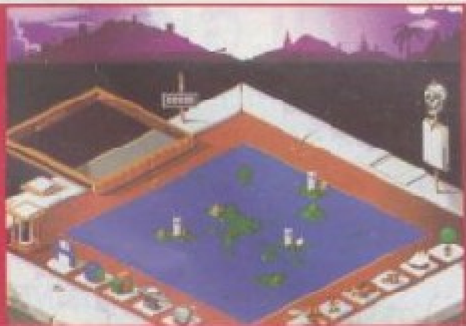
Önce bilinmesi gereken disketlerin 0, 1, 2, diye numaralandırıldığı.0. disketi taktığımızda önce bize hard diskimizin olup olmadığı soruluyor ve varsa oyun kendisini hard diske yükledikten sonra artık disketlere ihtiyaç kalmıyor (ama bende olmadığı için disketten oynamak zorunda kaldım). Olmayanlar burada NO'yu seçtikten sonra karşılarına oyunu nasıl oynayacaklarını soran bir liste çıkıyor.

Bu liste şöyle:

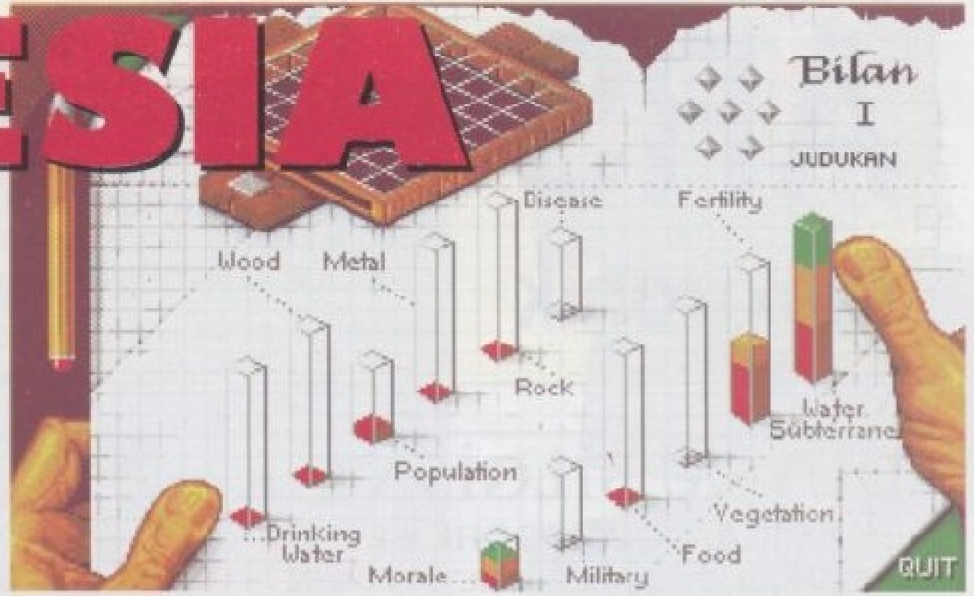
- Kaç kişi oynayacağımız 1-3 (eğer bir kişiyi seçerseniz öbür ikisini Computer dolduruyor).
- Mevsimleri görüp görmeyeceğimiz (kesin görün kaçmaz).
- Hangi dünyada oynayacağımız (1 en kolay, 5 en zor).
- Floppy'den mi Hard Disk'ten mi oynayacağımız.
- Ve tabi ki zorluk derecesi (Beginner'da 15000 Gp., Normal'de 10000 Gp., Advanced'da da 5000 Gp. ile başlanıyor).

Şimdi gelelim oyuna:

Daha önce Populous oynayanların alışmakta güçlük çekmeyecekleri bir ekran ve hemen üstünde güzel bir manzara resmiyle oyuna ilk girişimizi yapıyoruz. Sol üst köşede bir çubuğa asılı duran levha paranızı gösteriyor. Onun altındaki küçük harita ise oynadığımız dünya'yı temsil ediyor. Onun tam altındaki düğme ise sınırları gösteriyor.



Ekran düzeni Power Monger'dan esinlenerek hazırlanmış.



Sol alt köşe ise en çok kullanacağımız yer. Buradaki ilk ikon ise kum saatine benzeyen ve üstünde bir düğme bulunan alet. Bu ikonun içindeki sıvının yükselmesi turunuzun geçtiğini belirtiyor. İşiniz eğer daha o ikon dolmadan biterse üstteki düğmeye basarak sırayı devredersiniz.

Gelelim o köşedeki diğer ikonlara:

- Disket: Herhalde bunu açıklamama gerek yok.

- Dünya: Köşedeki küçük harita bütün ekrana gelir.

-İstatistikler: iki ayrı istatistik var. İlki grafikler halinde nüfus, madenler, su, yemek gibi şeyleri gösterirken ikincisi de yazılı olarak daha ayrıntılı gösterir.

-Örs Çekiç: işte oyunun en önemli ikonu. Buradan, yapacağınız binaları ayarlıyorsunuz. Binalar, fiyatları ve gereken madenler ise şunlar:

* **Barracks**: (1273 Gp., 8 wood, 8 metal, 12 stone); Asker barakası. Bu olmadan asker yapıp öbür topraklara gidemez veya kendinizi savunamazsınız.

* **Drill**:(1058 Gp., 8 wood, 8 metal, 8 stone); En önemli binalardan. Çok ihtiyacınız olan metal ve stone çıkarıyor.

* **Temple**: (741 Gp., 15 wood, 8 metal, 20 stone); Çok önemli bir bina çünkü moral yükseltiyor. Moral'i 7/0 olan adamın öldüğünü ve oyuna başlarken 4 ya da 5 adamınız olduğunu düşünürsek acilen yapılması gerekli binalardan olduğunu anlarız.

* **Workshop**: (613 Gp., 8 wood, 8 metal, 12 stone); İşte bilim yuvamız. Bir workshop kurup içine de Inventor'larınızı koyunca başlayın buluşlara. Ayrıca düşmanı kaba kuvvetle değil sadece ve sadece üstün teknolojiyle yenebileceğinizi asla unutmayın.

* **Tavern** :(522 Gp., 12 wood, 8 metal, 15 stone); Temple'ın biraz daha düşük seviyelisi.

* **Shop**: (433 Gp., 8 wood, 8 metal, 10 stone); Yaptığınız malları ve speciality'lerinizi burada satıp para kazanıyorsunuz.

* **Warehouse**: (317 Gp., 8 wood, 5 metal, 6 stone); Depo. 500 ton'luk kapasitesi var. Maden, yemek, su gibi şeyleri burada depoluyorsunuz. İlk yapmanız gereken bina bu olmalı.



İkonlar ise Populous'u hatırlatıyor.

* **Stone wall**: (202 Gp., 5 stone); Ancak çok ilerleyince zaman ayırabileceğiniz taştan sur.

* **Portcullis**: (101 Gp., 1 wood, 5 metal, 3 stone); Taş surlara bir de girecek yer lazım. İşte bu da o görevi yapıyor.

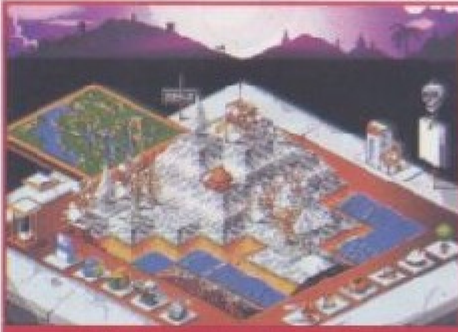
* **Well**: (87 Gp., 2 wood, 2 metal, 3 stone); Su ihtiyacınızı karşılayacak artezyen kuyusu.

* **Road**: (31 Gp., 1 stone); Yol. Evlerin önüne ve arasına kesin yapın.

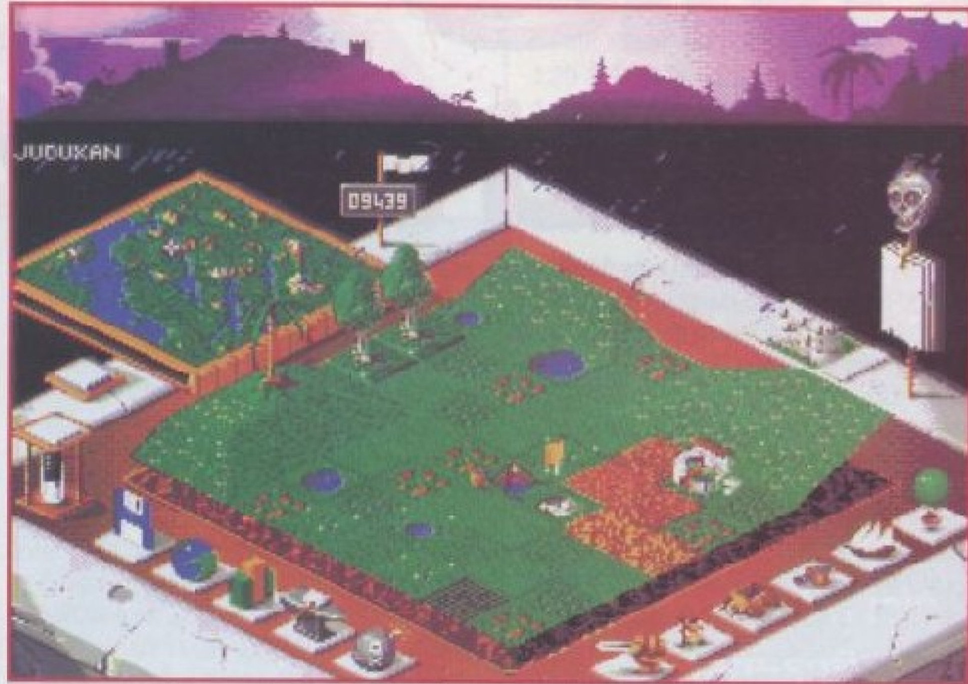
* **Field**: (33 Gp.); Tarla. Bunu yapmak için hiç bir şeye ihtiyaç yok. Ama tarla olmazsa aç kalıp ölürsünüz.

Bir de adamlarınızın yaşa-





Binaların işlevleri ise aynı Civilization'daki gibi.



Benzeri oyunlardan daha fazla ayrıntı içeren bir oyun.

dığı **House**'lar var ki işi olmayan her architect bunu yapıyor. Binaların içine girmek için o binanın üstüne gelip sağ düğmeye basın.

- Top: Hangi binayı yaparsanız yapın, yer yapmaya dönüştürür yani bastığınız yer düz toprak olur.

Sağ üst tarafta ise o anda seçmiş olduğumuz yani yaptığınız veya yapılacak olan binanın resmiyle benim neye yaradığını anlamadığım bir sınığa geçirilmiş kağıtlarla bir kurukafa mevcut. Sağ alt taraftaki ikonların hepsi askerlikle ilgili olduğundan ve bende anti-militarist olduğumdan size burayı açıklamayacağım (benim elimdeki versiyonun barrack'lara girerken şifre sormasından dolayı askerlikle ilgili hiç bir şey yapamayışım da başka bir sebep tabii ki).

En sonunda geldik oyunun oynanışına. Daha önce de belirttiğim gibi oyun turlar halinde oynanıyor ve her bir tur bir mevsimi temsil ediyor. Ee, dolayısıyla adamlarınız 4 turda bir yaşlanıp 45-50 yaşlarında mefta oluyorlar. Ayrıca kışın hemen hemen bütün işler duruyor ve kış mevsimi sonunda adam başı 30 Gp. vergi alıyorsunuz. Ama oyun sırasında göreceksiniz ki bu verginin bize faydası Madagaskar'ın Türkiye'ye olan faydası kadar.

Mesleklere geçmeden biraz da madenlerden söz edelim. Toplam çıkarabileceğiniz 3 değişik maden var.

Wood: Bu tam olarak bir maden değilse de elde etmesi en zahmetli olanıdır. Ağaçlardan elde edilir. Her bir ağaç 1 tronc ettiği için ele geçireceğiniz karede 30'dan çok ağaç olmasına dikkat edin (1 tronc=30 wood). Ağaçların nasıl kesildiğini mesleklerde anlatacağım.

Metal: Bir tek Drill'den her tur 15 metal çıkar. Dolayısıyla bu madeni elde etmek kolaydır.

Stone: İşte sizi kıvrım kıvrım kıvrandıracak bir maden. Bir Drill'den her turda 4 stone elde edilir ve bina yapımlarında ortalama 8-12 stone gerekir. Onun için ben size 2 veya 3 Drill yapmanızı tavsiye ederim.

Şimdi de gelelim oyunun en ilginç yanına yani mesleklere;

- Settlers : Bunlar kulübelerinde bön bön otururlar ve iş yapmayınca da (yani biz onlara bir iş vermeyince de) moralleri düşüp ölürler. Nüfus artınca gelenler direkt settlers olarak girdiklerinden sık sık kontrol edip settler'lara iş vermekte fayda var.

- Farmer: Yaptığınız tarlaları sürüp, ekip size yiyecek sağlarlar. Moralleri arada bir düşer.

- Architect: İşte oyunun en önemli mesleği. Boşta, çalışmayan bir architecte'iniz olmazsa hiç bir binayı yapamazsınız.

Ayrıca bütün binaları onlar yaptıkları için moralleri çok çabuk düşer ve ölürler. 35'ten büyük yaşlarda olanlar ise bu ağır iş yüzünden çok daha çabuk ölürler.

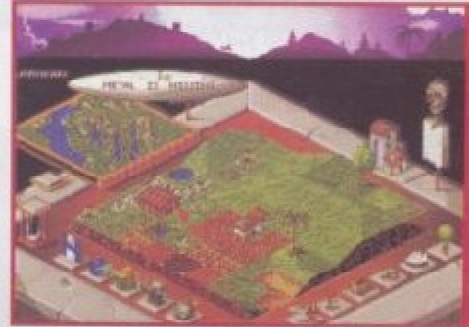
- Inventors: Workshop'ların içine 1-2 tane yerleştirin ve çalışma emrini verin (emri üstlerine basarak vereceksiniz).

- Blacksmith: Bunlar da workshop'da durur ve inventor'ların keşfettiklerini üretirler.

- Carpenter: İşte wood elde etmek için çalışan ilk adam. Bunlar tronc'ları testereliyerek wood elde ederler.

- Woodsman: Adlarından da belli olacağı gibi bu adamlar ağaçları kesip carpenter'lara havale ediyorlar.

- Specialist: Bu adamlar ise toprağınızın özel ürününü toplayıp shop'da satıyorlar. Aynen carpenter ve woodsman'ler gibi bunlara da bu mesleği verir vermez hemen işe koyuluyorlar.



Herşeyinizi kendiniz üretmek zorundasınız.

Son olarak da size bir iki öğüt vereyim. Başlar başlamaz hemen bir Warehouse yapın, yapacağınız ikinci yapı ise bir Drill olmalı. İş dağılımında ise ikisi bu yapılar biri de sürekli yeni ev yapması ve dolayısıyla nüfus'u arttırması için üç architecte yapın. Zaten siz de bunları kısa zamanda anlarsınız. Bir de küçük bir ricam var: Sizin için bu kadar uğraşan yazar için elinizde varsa bu oyunun sağlam versiyonunu dergimizin İstanbul adresine yollayın, disketlerinizi geri iade edeceğim.

Hadi gidin ve bu oyunu alın. Daha neyi bekliyorsunuz.

Serbülent Turan

SES		GRAFIK
88	Microids 3 Disket 1 MByte Billboard'da 3 numara	92

GENEL 90

AMIGA 1200 OYUNLARI

Hala birçoğunuzun kafasında A1200 ve A4000 hakkında soru işaretleri olduğunu biliyoruz. A4000 hadi neyse de, A1200 sizleri bayağı düşündürüyor olmalı. "Acaba piyasada tutacak mı?", "Yazılım firmaları AGA oyunlar çıkaracaklar mı?", "A500'ü satıp A1200 alsam hata mı yapmış olurum?".. Bu sorular bizlere gelen mektuplarda rastladığımız sorulardan bazıları. Bir A1200 sahibi olarak sizlere cevap vereceğim. Her önüne gelen bu konu hakkında konuşuyor ancak hiçbirşey şüpheleri silebilmiş değil.

Herşeyden önce şu uyumsuzluk konusunu ele alalım. Ben de A1200'ümü almadan önce bu en önemli problemimdi. Ancak bilgisayarımı aldıktan sonra ne kadar yersiz olduğunu anladım. Bir kere, A1200'ler piyasaya çıktıktan sonra yapılan her oyun (yani hemen hemen son 1 senenin tüm oyunları) tamamen uyumlu. Neden olmasın ki, bir firma oyunu yaptığı zaman ne kadar çok bilgisayar sahibi satın alırsa o firma o kadar para kazanır. Sonuçta yaptıkları oyunların tüm konfigürasyonlarda çalışmasına dikkat ediyorlar. Eski oyunlara gelince... Yahu yapmayın, Bindokuzyüzseksenbilmemkaç senesinden kalma oyunları oynamasanız ne olur? Alien Breed 1'i oynayamıyacaksınız, ama Alien Breed 2'nin süper AGA versiyonunu oynama şansı var elinizde. Yani bir A1200 alarak elde edecekleriniz, kaybedeceklerinizden ÇOK ÇOK ÇOK daha fazla. Ben gerek oyun, gerekse utility ve iş programları alanlarında son derece az uyumsuzluk yaşadım. Zaten çalışmayan oyunların (mesela Kick off 2, Lotus 1-2 gibi) A1200 uyumluları piyasada mevcut (AGA versiyonları değil, A1200'de çalışan versiyonları). Sonuçta uyumsuzluk HİÇ, ama HİÇ kafanızı meşgul etmesin. AGA oyun ve programlar o kadar güzel ki, ve A500'den o kadar farklı ki, kaçırdığınız oyunları düşünmeyeceksiniz bile.. İyice kafanız bozulursa yine piyasadaki 1.3 relokick'ler ile birçok çalışmayan oyunu çalıştırmanız mümkün.

Bir başka konu da yazılım firmalarının AGA'yı destekleyip desteklemeyecekleri. Bu konuda da bir şüpheniz olmasın. Herşeyden önce, A1200 alarak birşey kaybetmiş olmuyorsunuz, çünkü A500 oyunlarının artık hepsi çalışıyor. Yani hiç AGA program çıkmasa bile daha hızlı, daha fazla hafızalı, daha genişleyebilir, A500'ün 4100 katı kadar daha fazla renk üretebilen bir makinanız olur. Ancak, tabii ki AGA programlar çıkıyor. En basit çizim programlarından masaüstü yayıncılık programlarına herşeyin AGA versiyonu mevcut. Oyunlar ise başka bir alem. Artık birçok oyun A500 versiyonundan önce çıkmaya başladı. Mesela Alien Breed 2 AGA, A500 versiyonundan daha önce elimize ulaştı. Şu anda 2 haftadır elimizde Jurassic Park AGA mevcut, ancak A500 için yapılmışı piyasada yok. Global Domination AGA, A500 veriyonundan yaklaşık 2 ay önce çıktı! Bu örnekleri o kadar uzatabilirim ki, yerimiz yetmez. Kısacası, sizler yazılım firmaları AGA program yazacaklar mı diye düşünürken, adamlar önceliği AGA'ya vermeye başladılar bile. Elimizde sadece AGA için çıkacak birçok oyunun ismi var. Unutmayın, birgün en yakın arkadaşınızın evinde, onun A1200'ünde bir AGA oyun oynayabilir ve eve dönüp A500'ünüzün başında boynu bükük kalabilirsiniz. Açık yüreklilikle sizleri uyarıyoruz. Zaten artık Amiga'daki tüm oyunlar PC'de de mevcut. VE PC ile birlikte AGA Amiga'ya oyun yapmak firmaların işine gelir. Renk kısıtlamaları ve bunun gibi sorunlarla uğraşmazlar.

Ve son nokta.. Dünya gelişiyor. C64'ün başına gelenler neden A500'e gelmesin?? İyi düşünün ve haydi, bir A1200 alın. Üstelik A500'den fazla pahalı da değil. Bugün bir arkadaşıma 850 DM'ye aldık. Haydi alın.. Alın, alın.. Alırsınız, dii mi??

OSCAR AGA



Konusu: Oscar, tüm platform delilerini saatlerce, günlerce ve hatta haftalarca başında tutabilecek güzellikte bir platform oyunu. Oynanabilirliği ve rengarenk grafikleri, ses efektleri ve herşeyiyle bir platform hastasının kalbini fethedecek özelliklere sahip. Oscar'daki amaç, kahramanımızı bir sinemadaki çeşitli salonlara sokup o salonlarda oynanan filmlerdeki oscar'ları toplamak. Belirli sayıdaki osacar'ı topladığınızda aynı filmin bir sonraki sahnesine geçiyorsunuz. Anlatacak fazla birşey yok, ancak basit bir platfrom konusuna göre yapılanlardan en iyisi olduğu için herşeyiyle tatmin edici.

Farkı: Oscar, AGA makinalar için ilk çıkan ve "İşte AGA farkı!" dedirten oyun oldu. Aslında daha önceden çıkmış olan Trolls'un çok çok çok benzeri (zaten aynı firma yapmış) ama grafikleri ve herşeyi çok daha geliştirilmiş. Oscar AGA'dan yaklaşık 2-3 ay sonra normal makinalar için yapılmış olan versiyonu çıktı ve (AGA'sı olmayanlar benden nefret edecek ama..) çok kötüydü! Bir kere AGA'daki tüm arka plan kaldırılmış, onun yerine basit renk şeritleri konulmuştu. Birçok ses efektinden vazgeçilmiş ve bazı animasyonlar atılmıştı. Size bu oyundaki renk cümbüşünü ve eğlenceyi anlatmanın yolu yok, kesinlikle ama kesinlikle alıp oynamanız lazım. Oscar, AGA'ya yakışır bir uyarlama olduğundan her zaman harddiskimde duran bir oyun oldu. Birisi gelip bana "Yahu bu A1200'ün ne üstünlüğü var?" dediğinde ilk yaptığım şey bu oyunu yüklemek oluyor. Özellikle korku ve savaş bölümlerindeki grafiklerin güzelliği kafa yedirtiyor. Evet, AGA'nın birçok rengi var ama Oscar'ı yapanlar o renkleri çok güzel kullanmışlar. Mutlaka alın!



DIGGERS

Konusu: Konu o kadar zor değil ancak oyunda isteneni yapmanız saatler alıyor. Adından da anladığınız gibi, oyunda tek yaptığınız kazmak. Evet, madencisiniz ve yeraltını delerek madenler, değerli mücevherler bulmaya çalışıyorsunuz. Tek, ama tek yaptığınız bu. Kaz, değerli maden bul, onu birine sat, para kazan ve kazandığın parayı daha hızlı kazmak için alet almak için harca. Sonra yine kaz, yine maden bul.. Sonuçta belirli bir parayı kazanınca bir sonraki bölüm geliyor. Bu arada bilgisayarın yönettiği rakip madenciler de toprağı kazıyor ve onlar sizden önce madenleri bulmaya çalışıyorlar. Ancak oyun o kadar yavaş gelişiyor ki, bir çekişme söz konusu değil. Ne zaman bilgisayarın yönettiği madencilerle sizinkiler karşılaşıyor, kavga ediyorlar ve biri ölüyor. Yani bu oyun kısır bir döngü.





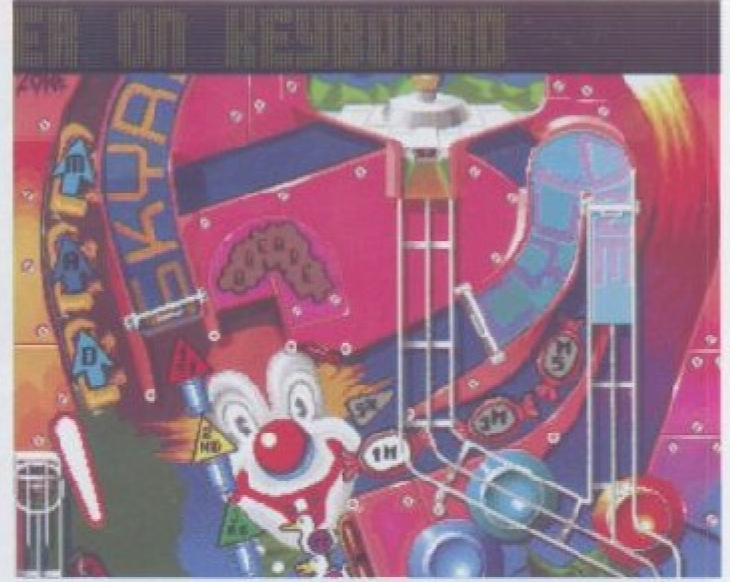
Eğer AGA bir oyun olmasaydı "Kusura bakma vallahi seninle uğraşacak vaktim yok!" der bir kenara atardım diskleri, ama grafikleri görünce insanın oynayası geliyor.. Oyuna koca bir haritadan istediğiniz bölgeyi seçerek başlıyorsunuz. Her bölümde değişik bir bölgeye gidiyorsunuz, zamanla oynadığınız coğrafya karlı, yeşillik, çöl gibi değişiyor. Ama oyun grafikleri hariç herşeyiyle aynı.. Tek kelimeyle tekdüze. Sadece grafikleri kurtarıyor.

Farkı: Bu oyunun normal makinalarla farkı diye birşey yok, çünkü bu oyun normal makinalar için piyasaya sürülmedi. Ancak oyunun başındaki ve sonundaki demoları gördüğünüzde "Oha! Grafiklere bak!!" diyorsunuz. Gerçekten, Amiga'da böyle grafikler görmek mükemmel bir duygu. Oyunun ses efektleri çok yetersiz. Tüm chip memory grafikler için harcanmış olacak, müzik ve sesler pek kötü geliyor. Almasanız bile, bir arkadaşınızdan falan edinmeye bakın, çünkü bu grafikleri, özellikle demosunu görmeniz lazım. O zaman "Acaba A1200 alsam mı ki?" diye kara kara düşünenleriniz babalarına "Babacım, ben seni çok seviyom, bana bir A1200 alır mısın?" diye yanaşmaya başlayacaklardır. Bundan hiç şüphem yok!

PINBALL FANTASIES

Konusu: Bu oyunu bilmeyen yoktur herhalde. En arka sayfadaki Bat'n'Ball listelerine baktığınızda 1 numarada göreceğiniz bir oyun, artık hemen hemen her oyun salonunda gördüğümüz tilt makinalarının Amiga'da piyasaya sürülmüş, gelmiş geçmiş en iyi versiyonu. Bilgisayarınızın Alt, Amiga ya da Shift tuşlarıyla yönettiğiniz flipper'larla topa vurarak bol bol puan kazanmaya çalışıyorsunuz. Oyunda toplam 4 ayrı makina var ve hepsinin grafikleri, efektleri, konuları değişik, hepsinin heyecanı farklı. Bu oyunu almayan birinin olduğunu düşünemiyorum bile, eğer yoksa kafanıza şapkanızı takın, en uzun pardüsünüzü giyin, tanınmamak için elinizden geleni yapın ve bir bilgisayarcıdan utana sıkıla bunca aydan sonra bu oyunu alın. Yahu siz hangi gezegende yaşıyorsunuz?

Farkı: Bu kadar sevdiğim ve saatlerce arkadaşlarımızla kapıştığımız bu oyunun AGA versiyonunun çıkacağını öğrenmek mükemmel birşeydi. Ancak çok büyük değişiklikler beklemişiz, fazla hayal etmişiz, işte bunları AGA Pinball Fantasies'i görünce anladık. Sadece grafikler üzerinde oynanmış o kadar. Evet, aslında daha fazla ne yapabilirler ki? Ama grafikler bile basit bir "eskisini renklendirme" olayından fazlası olmamış. Açıkcası normali ile AGA'sı arasında pek bir fark yok. Herhalde AGA'sı yapılmış olsun diye yaptılar. Grafikler hala koca koca pixellerden oluşuyor. Ne bileyim, o kadar renk var, onları göze daha hoş görünecek biçimde yapabilirlerdi.. Yok, yok, bu oyun AGA'da sınıfta kaldı. Kötü değil, sadece ÇOK daha iyi olabilirdi.



MORPH

Konusu: Morph benim son zamanlarda oynadığım en güzel zeka oyunlarından biri. Oyunun konusu aslında çok basit. Kimyasal bir patlama sonucu o anda üzerinde deney yapılmakta olan çocuk etkilenir ve cismin 3 şekli arasında (bir tane de ekstradan var) değişebilme özelliğini kazanır. Gaz olup uçabilir, metal bir top olup önündeki engelleri parçalayabilir, su damlası olup küçük aralıklardan aşağı sızabilir ve plastik bir top olup zıplayabilir. Bu özelliklerinizi kullanarak patlama ile çevreye yayılan makina parçalarını profösöre götürmeniz gerekiyor. Belirli bir zaman limiti ve belirli sayıda morph ederek bölümleri teker teker geçmeniz gerekiyor. Bu oyun dergimizin geçen sayılarında açıklanmıştı. Eğer denemediyseniz mutlaka alın.

Farkı: Oyun 1200'de çıktı ancak öyle ahım şahım bir farkı yok. Tahmin edebileceğiniz gibi arka planda daha renkli şeritler ve her grafiği daha güzel gösterecek biraz resim üzerinde oynama. Ancak benim en takdir ettiğim özelliği (A1200 ile bir ilgisi olmamasına rağmen) harddisk'e install edilebilir olması. Bu özelliği sayesinde Games directory'min vazgeçilmez dosyalarından biri oldu. Sonuç olarak, tazla bir farkı yok, ama eğer daha önce oynamadıysanız MUTLAKA alıp denemeniz gereken bir oyun bu. Bu tavsiye A500 sahipleri için de geçerli.

CHAOS ENGINE

Konusu: Hani bir konu vardır ya birsürü oyunda sıkılmadan bıkılmadan kullanılır. Hani bizim şimdi yaptığımız robotlar ilerde bizlere karşı gelecekmiş de dünyayı ele geçireceklermiş.. Hani dünyayı bu robotlardan kurtaracak tek kahraman da biz oluruz her seferinde. İşte bu oyunun konusu bu. Ancak, herhangi bir konuya sahip olmasına rağmen son derece güzel yapılmış bir oyun. Grafiklerinden müziğine, programlanmasından dizaynına kadar herşey son derece klas. Zaten Bitmap Brothers yapınca böyle yapıyor. Bu oyunun konusunu sizler zaten biliyorsunuz, çünkü daha önceki sayılarımızda bizzat açıklamıştım. (Benim yazılarımı okuyorsunuz di mi, ha?)



Farkı: Oyunda fazla bir fark yok. Sadece ve sadece grafikleriyle oynanmış. Aslında biraz da Pinball Fantasies'de olduğu gibi, sırf "grafikleri ile oynanmış" demeniz için oynanmış gibi. Yani grafikleri öyle ahım şahım değil, hatta son derece cırt renkler kullanıldığını rahatlıkla söyleyebilirim. Chip Memory'nin nimetlerini renkler için kullandıklarından fazladan ses efektleri falan da yok. Hayal kırıklığına uğramadım desem yalan olur, ancak bu tamamen benim iyi bir firmadan AGA için kalite birşey beklememin sonucu. Yoksa oyun kötü değil, sizi saatlerce, ve hatta 2 kişilik oynanabildiği için bir arkadaşınızla beraber sizi saatlerce monitörünüzün karşısında tutabilecek bir oyun.



Ancak A500'de oynadıysanız, ayrıca AGA için satın almayın..

CIVILIZATION

Konusu: Bu oyunu sizlere kelimelerle anlatmak mümkün mü? Aranızda kaç kişinin Civilization karşısında sabahladığını tahmin edebiliyorum. Müthiş bir strateji, gelişme, savaş, aşk, heyecan, ihtiras (ah, pardon, kendimi fazla kaptırdım) ve işte Civilization. Bu oyun piyasaya çıktığı sene tam 7 tane ödül kazandı. Sanıyorum bunu söyledikten sonra da size BU OYUNU ALIIIN! diye bağırmama gerek kalmayacak. Oyunumuzun konusu kısaca şöyle.. Milattan önce binküsür yılında daha tekerleği bile bilmeyen bir kavmin başına geliyorsunuz ve bir şehir kuruyorsunuz. Daha sonra gerek ticaret yaparak, gerek diğer medeniyetlerle savaşarak, gerekse bilimsel araştırmalarla kavminizi büyütüyorsunuz ve dünyaya egemen hale gelmeye çalışıyorsunuz. Dediğim gibi, oyun tekerleğin ve alfabenin bulunmasıyla başlıyor, uzayda koloniler kurmaya kadar gidiyor. Son derece büyük bir alanda geçen mükemmel bir oyun. Eğer strateji oyunlarını karışık buluyorsanız bu oyundan sakın korkmayın. Ben oynayabildiğime göre siz hayli hayli yaparsınız.

Farkı: Civilization'ı kaç kez bitirdim bilmiyorum, ancak hep içimden "Ah bir AGA versiyonu çıksa da bir de onla oynasam!" diye geçirirdim. Çıktığında çok sevindim ve hemen oynamaya başladım. Başta çok hoşuma gitti, çünkü gerçekten grafiksel açıdan müthiş gelişmişti. PC versiyonundan hiçbir farkı kalmamıştı oyunun. Karaya vuran dalgalar bile görünüyordu. Zevkten dört köşe oynamaya başladım ancak bir müddet sonra (3-4 gün sonra - bu oyun öyle 1 günde tamamlanacak birşey değil) sıkıldım ve oyunu bitirmeden bıraktım. Aslında oyunu daha önce birçok kez bitirdiğim için olacak, AGA versiyonunun sadece grafikleri beni cezbetmişti, gerisi pek açmadı. Özellikle bir nokta: A500'de oyunda ilerleyince ve düşmanlarla iyice içli dışlı olunca bilgisayarın düşünme süresi bayağı uzundu. Aslında bilgisayarı suçlayamazsınız, sonuçta birsürü düşman kuvvetinin hareketlerini hesaplıyor. Ama A1200 gibi daha hızlı bir makinada bu sürenin biraz daha kısalmasını beklerdim, yanılmışım. Aynı yavaşlık. Ve hatta benim A1200'üm 40 MHz., ayrıca 40 MHz.'lik matematik işlemcim de var. Yine de bir hızlanma yoktu. Ben de sıkıldım ve oyunu sildim. Sonuç olarak, Civilization'ı daha önce A500'de oynamışsanız bir de A1200'de oynamayın, grafiklerin güzelliği bir süre sonra size gayet normal geliyor. Ancak bu oyunun adını ilk defa duyuyorsanız (ki işte buna şaşarım) o zaman bugün kendinize bir iyilik yapın da bu oyunu alın.



İşte böyle. Daha o kadar fazla AGA oyun var ki, ve hala çıkmaya devam ediyor ki, anlatılmaz. Bu yazıyı baştan aşağı okuduysanız sizleri ikna etmiş olmam lazım. Zira herşey mantıklı. A1200'ümü seviyorum ve bu bilgisayar için herşeyin çok daha iyi olacağını kesinlikle biliyorum. Size son bir kanıt. Şu anda derginin bürosunda (evet, bu yazıyı İstanbul'da yazıyorum) tam 6 tane A1200 var. Ve 1 A500. Siz hala annenizin bilgisayarını mı kullanıyorsunuz??

CAN YALÇIN

EN İYİ 50

01.(01).GOAL!

02.(05).HIRED GUNS

03.(04).KICK OFF II + DATA

04.(06).SYNDICATE

↓	05.(03).WALKER		↓	28.(11).PROJECT X	
↓	06.(02).GUNSHIP 2000			29.(--).	
↑	07.(13).PREMIER MANAGER		↑	30.(50).JAGUAR XJ220	
↔	08.(08).SUPER FROG		↑	31.(60).LEGEND OF VALOUR	T.G.
	09.(---).TURRICAN 3	Y.G.		32.(--).F-117	Y.G.
↑	10.(29).SOCCER KID		↓	33.(13).MONKEY ISLAND II	
↑	11.(12).FLASHBACK			34.(--).ALIEN II	Y.G.
↓	12.(11).SENSIBLE SOCCER 1.1		↓	35.(17).BAT II	
↑	13.(17).URUDIUM		↓	36.(28).FINAL FIGHT	
	14.(---).OVERDRIVE	Y.G.	↓	37.(26).ARABIAN NIGHTS	
↔	15.(15).STREET FIGHTER II		↑	38.(98).FIRST SAMURAI	T.G.
↑	16.(18).WAX WORKS		↑	39.(54).NO SECOND PRIZE	T.G.
↓	17.(14).LEMMINGS 2		↓	40.(36).MYTH	
	18.(---).WOODY'S WORLD	Y.G.		41.(--).AIRCOMBAT PILOT	
↑	19.(21).THE CHAOS ENGINE		↓	42.(16).PIRATES	
↔	20.(20).SUPER TETRIS		↓	43.(27).CIVILIZATION	
↓	21.(16).LOTUS III		↑	44.(45).DARK SEED	
↑	22.(52).B-17 FLYING FORTR.	T.G.	↓	45.(21).THE MANAGER	
↑	23.(58).HISTORY LINE	T.G.	↓	46.(15).SHADOW OF THE BEAST III	
↓	24.(23).PINBALL FANTASIES		↑	47.(88).ROBOCOP II	T.G.
↑	25.(67).DYNA BLASTER		↓	48.(34).DUNE	
↑	26.(83).ALIEN BREED 92	T.G.	↑	49.(79).A320	T.G.
↑	27.(39).ENTITY		↑	50.(59).NORTH & SOUTH	T.G.

TG: Listeye tekrar girenler, YG: Listeye yeni girenler

KAZANANLAR:

Murat TURA **STAR LC 20 Printer**

Haluk BORA **6 Ay *AMIGA* +Manyetik Paket** , *Ali İhsan KAYMAZ* **6 Ay *AMIGA* Dergisi aboneliği**

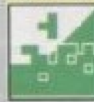
KATILMAK İÇİN:

En beğendiğiniz 20 oyunu beğeni sıranıza göre yazın. Kullandığınız bilgisayarı, yaşınızı ve adresinizi ekleyin. Eğer dergilerinizin bir arkadaşınıza gitmesini istiyorsanız, onun ad ve adresini ekleyin ve hemen adresimize gönderin. Gelecek ay kazanan siz olabilirsiniz! Adresimiz:

AMIGA Dergisi PK 41 - 81311 Bahariye İSTANBUL

Billboard

PUZZLE & QUIZ



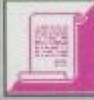
1- Lemmigs 2
2- Super Tetris
3- Push Over
4- Dynablaster
5- Lost Vikings
6- One Step Beyond
7- Humans / Jurassic Level
8- Morph
9- Wizkid
10- Steg

RACING



1- No Second Prize
2- Lotus Turbo Challenge III
3- F-17
4- Lotus Turbo Challenge II
5- Overdrive
6- Nigel Mansell's World Champ.
7- Super Cars II
8- Jaguar XJ 220
9- Road Rash
10- Nitro

ADVENTURE



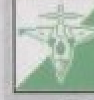
1- Monkey Island II
2- Darkseed
3- BAT II
4- KGB
5- Curse Of Enchantia
6- Ween - The Prophecy
7- Nippon Safes
8- The Legend of Kyrendia
9- Lure of Temptress
10- Secret of Monkey Island

BEAT'EM UP



1- Street Fighter II
2- First Samurai
3- Myth
4- Body Blows
5- International Karate
6- Budokan
7- Panza Kick Boxing
8- Final Fight
9- Pit Fighter
10- Double Dragon III

FLIGHT SIMULATION



1- Gunship 2000
2- A320 Airbus
3- Wing Commander
4- Reach for the Skies
5- Combat Air Patrol
6- Dog Fight
7- B-17 Flying Fortress
8- Flight of the Intruder
9- F-19 Stealth Fighter
10- A-10 Tank Killer

ARCADE ADVENTURE



1- Another World
2- Flashback
3- Beast III
4- Robocop III
5- Hare Raising Havoc
6- Jurrasic Park
7- Indiana Jones & Fate of Atlantis
8- Mercenary III
9- Rome AD 92
10- Sword of Honour

BAT & BALL



1- Pinball Fantasies
2- Arkanoid II - Revenge of DOH
3- Shuffle Pack Cafe
4- Bunny Bricks
5- Arkanoid
6- Botics
7- Pinball Dreams
8- Titan
9- Ballistix
10- Lords of War

ROLE PLAYING



1- Might & Magic III
2- Hired Guns
3- Fate Gates of Dawn
4- Ishar 2
5- Abondoned Places 2
6- D.M. - Chaos Strikes Back
7- Blade Of Destiny
8- Eye Of The Beholder II
9- Whale's Voyage
10- Waxworks

ARCADE STRATEGY



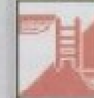
1- Elite II
2- Dune II
3- Syndicate
4- D.Day
5- Armour Geddon
6- Universal Warrior
7- Starglider II
8- Transarctica
9- Pirates
10- Dragon's Breath

LAND & SEA SIMULATION



1- M1 Tank Platoon
2- Silent Service II
3- Team Yankee II
4- Team Yankee
5- Silent Service
6- Sherman M4
7- Operation Spruance
8- Conqueror
9- Advanced Destroyer Simulator
10- Red Storm Rising

PLATFORM



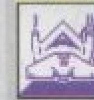
1- Arabian Nights
2- Sleepwalker
3- Soccer Kid
4- Traps & Treasures
5- Assassin
6- Yo! Joe!
7- Woody's World
8- Blob
9- Global Gladiators
10- Zool

STRATEGY



1- Power Monger + Data Disk
2- Utopia + Data Disk
3- Genesia
4- History Line 1914-1918
5- Patrician
6- A. Art Of War In The Skies
7- Hannibal
8- Space Hulk
9- Civilization
10- Airforce Commander

SHOOT'EM UP



1- Alien Breed II
2- Project X
3- Disposable Hero
4- Walker
5- Chaos Engine
6- Turrican III
7- Blaster
8- SWIV
9- Desert Strike
10- Turrican 2

SPORT SIMULATION



1- GOAL!
2- Nick Faldo's Golf
3- Lothar Matthaus
4- Championsship Manager 93
5- J.W. Competition Of Darts
6- Kick Off II + Data Diskleri
7- Sensible Soccer 92-93
8- G.G. World Class Cricket
9- International Rugby
10- Jimmy White's WW Snooker

Bütün goller ONUN !



Çünkü o, her gün mutlaka DARDANEL TON yiyor.

DARDANEL TON, balığın içerdiği kalsiyum, fosfor, A, D ve B vitaminleri ve yüksek protein değeri sayesinde büyümeyi hızlandırır; kas, kemik ve sinir yapısını güçlendirir.

DARDANEL TON ile beslenen çocuklar, daha çabuk gelişir, daha güçlü ve daha başarılı olurlar.

DARDANEL® TON

İşte Balık... İşte Sağlık...